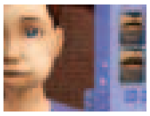


DEVIL MAY CRY 3
В РАЗРАБОТКЕ



НАСТРАИВАЕМ BIOS
СОВЕТЫ TEST-LAB



THE SIMS 2
ОБЗОР

ISSN 1609-1035 (game)land



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#20(173)
ОКТЯБРЬ 2004

PUZZLE-ЛИХОРАДКА

FABLE
ДОЛГОСТРОЙ ОТ ПИТЕРА МОЛИНЕ

АЛЕКСАНДР
ГОЛЛИВУДСКИЙ БЛОКБАСТЕР, ВЕРСИЯ GSC GAME WORLD

RESIDENT EVIL 4
ЕВРОПЕЙСКИЕ КАНИКУЛЫ

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
БЕСПОДОБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

ОРКИ ВО ВСЕЛЕННОЙ

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

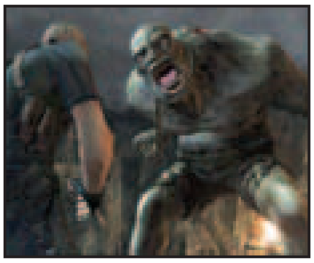
TOKYO GAME SHOW: ФОТОРЕПОРТАЖ
С КРУПНЕЙШЕЙ ВЫСТАВКИ ГОДА


Акелла
CODENAME:
PANZERS
PHASE ONE
Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны - кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве потребуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
Детально смоделированные повреждения юнитов.
Четыре режима многопользовательской игры.
cdv
Stormregion
СОЮЗ
М.Видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2004 "Akella", © 2004 "CDV", © 2004 "Stormregion"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла


Минимизируйте время, которое тратят ПК на выполнение текущих задач. ULTRA TechnoEdge на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT высвободят ресурсы для новых проектов.
intel inside
pentium® 4
HT
ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru
Более 8000 наименований на складе компьютеров, комплектующих, ноутбуков, оргтехники, аудио-, видеотехники, Hi-Fi и компонентов, мобильных телефонов, аксессуаров.
Доставка
Продажа в кредит
Сборка компьютеров на заказ
Оплата в рублях РФ долларах США и евро
Москва
(095) 775-7566
м. Отрадное, Юрловский проезд, д.13
м. Коломенская, ул. Коломенская, д. 17
www.ultracomp.ru
Интернет магазины
www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru
С.-Петербург
(812) 336-3777
м. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А
www.spb.ultracomp.ru
Часы работы с пн - пт с 10 - 22 ч, в сб 10 - 20 ч, без перерыва.
Повысьте эффективность ведения бизнеса.
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ОКТЯБРЬ #20 (173) 2004

В НОМЕРЕ





ХИТ

RESIDENT EVIL 4 ПОДНИМЕТ ВЫДОХШИЙСЯ СЕРИАЛ НА НОВУЮ ВЫСОТУ /34

В РАЗРАБОТКЕ

DEVIL MAY CRY 3 – ОЧЕНЬ СТИЛЬНЫЙ И ДИНАМИЧНЫЙ БОЕВИК /54



ТЕМА НОМЕРА

ЛЮБИТЕ СТИЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ И ЯРКИЙ, КИНЕМАТОГРАФИЧНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ? ТОГДА СРОЧНО ПОКУПАЙТЕ WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR /24





ОБЗОР

CHAOS LEAGUE – АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ ПО-ГОБЛИНСКИ /84

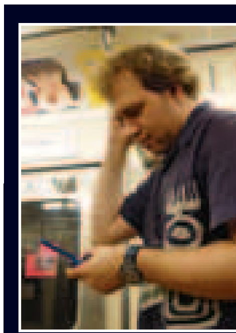
ОБЗОР

SEGA SUPERSTARS – НОВОЕ СЛОВО В ИГРАХ ДЛЯ EYETOY /104



СПЕЦ

С ЯПОНСКОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ TOKYO GAME SHOW 2004 МЫ ПРИВЕЗЛИ ГИГАБАЙТЫ ФОТОГРАФИЙ. ЛУЧШИЕ ПОПАЛИ В ЖУРНАЛ! /18



Привет!

Неделя в далекой Стране восходящего солнца пролетела как один день. TGS, конференции, пресс-показы, поездки по студиям, чередующиеся с походами по залам игровых автоматов и местам боевой славы наших японских друзей. Макухари, Сибуя, Акихабара, Синдзюку, Акасака, Роппонги – все смешалось в одном неоновом круговороте. Мне просто не хватает слов, чтобы описать все испытанные чувства. Жаль, конечно, что выставка оказалась довольно заурядной. Ну не было на ней ничего такого, что бы стоило простаивания в «километровых» очередях, разве что новая Sega Rally... Хотя, с другой стороны, мы поиграли на уже действующих PSP, оценив готовящуюся к релизу приставочку во всех ракурсах. Увидели очередное творение создателей ICO. Посетили знаменитую Polyphony Digital. Даже прорвались на прием к самому Ю Судзуки в штаб-квартиру Sega. Но больше всего впечатлило другое – невероятная чистота улиц и вагонов метро, продуманность быта, доброжелательность людей... и бесконечная реклама различной еды по телевизору.

Одним словом, поездка удалась: мы привезли пачки фотографий, кучу видео и диктофонных записей. Этого добра хватит на десяток интереснейших материалов, так что не пропустите следующие номера «Страны Игр».

МИХАИЛ РАЗУМКИН

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.





ОБЗОР
ОХ, СКОЛЬКО ЖЕ МЫ ЖДАЛИ THE SIMS 2! ЗА ЭТО ВРЕМЯ ВПОЛНЕ МОЖНО БЫЛО ПЕРЕГОРЕТЬ И ЗАРАНЕЕ РАЗОЧАРОВАТЬСЯ В ИГРЕ. НО ЭТОТ ПРОЕКТ ВЫЗОВЕТ ПРИЛИВ ЛЮБВИ ДАЖЕ У САМЫХ ЯРЫХ СИМОНЕНАВИСТНИКОВ! /76

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- АЛЕКСАНДР
- CHAOS LEAGUE



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- HEADHUNTER: REDEMPTION
- КОСПЛЕЙ НА TGS 2004

НА ОБЛОЖКЕ: Tactical Space Marine из Warhammer 40.000: Dawn of War

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№20 (173) октябрь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин razum@gameland.ru — главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru — редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор

DVD/CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru — ответственный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»], **Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»], **Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клаб»], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе gameland
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru — менеджер
Алексей Филия — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — генеральный директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — оперативный директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2 занял первое место в японском хит-параде продаж в первую неделю после релиза. Однако за это время была продана лишь 91 тыс. коробок с игрой. Оригинальный Resident Evil Outbreak за тот же срок разошелся тиражом в 227 тыс. копий.

ELECTRONIC ARTS собирается выпустить Need for Speed Underground Rivals и Tiger Woods PGA Golf в день запуска PSP в Японии. Эти игры будут также продаваться и в США в день поступления портативной приставки в магазины. Однако кроме них EA также выпустит NBA Street, NFL Street и два пока не названных проекта.

ACTIVISION ОБЪЯВИЛА о том, что выпустит Spider-Man 2 для Nintendo DS 21 ноября – в день запуска системы в США.

GRAN TURISMO 4 ОТЛОЖИЛИ ДО ДЕКАБРЯ

Sony официально объявила о том, что Gran Turismo 4 не выйдет в ноябре, как все надеялись. К счастью, игра все же появится до конца этого года. Японский релиз намечен на 13 декабря, американский и европейский – на 14. Однако выяснилось, что в Gran Turismo 4 не будет онлайновых соревнований. Это несмотря на то, что изначально сетевая составляющая проекта подавалась как одна из главных его особенностей. Ходят слухи, что Polyphony Digital столкнулась с серьезными трудностями при оптимизации многопользовательского режима, что и послужило причиной задержки разработки. В результате Sony приняла решение просто отказаться от онлайна. Возможно, это был лучший выход из положения – сложно представить, что Gran Turismo 4 будет плохо продаваться. Нам обещают, что сетевой режим будет в следующей части сериала, которая должна выйти в 2005 году. При этом совсем не факт, что речь идет о Gran Turismo 5 (многие журналисты считают, что эта игра выйдет уже на PlayStation 3). Возможно, Polyphony Digital планирует выпустить нечто вроде expansion pack'а – такого, как Gran Turismo 3: Concept. ■







$31.6 МЛРД. ЗА ИГРЫ В 2009 ГОДУ

Компания DFC Intelligence опубликовала результаты своего последнего исследования. Согласно ему, суммарный объем продаж игровой продукции к 2009 году достигнет $31.6 млрд. Аналитики также считают, что после запуска Sony PSP и Nintendo DS объем рынка игр для портативных устройств увеличится с $3.9 млрд. в 2003 году до $11.1 млрд. в 2007. Если эксперты правы и проекты для карманных приставок будут приносить больше трети от общего дохода всех игровых компаний, не исключено, что к 2007 году на этом рынке появятся новые участники. ■

КОРОТКО

JOWOOD ЗАКОНЧИЛА финансовый год с более чем впечатляющими результатами и теперь собирается выйти на консольный рынок. На 2005 год предварительно запланированы релизы Gothic III, Spellforce II, The Guild II, Hotel Giant II и Stargate.

CAPCOM ОБЪЯВИЛА о намерении поддерживать все три консоли нового поколения. «Мы будем поставлять игры для консолей нового поколения, которые Microsoft, Sony и Nintendo должны выпустить в конце 2005 года», – сказал Кадзухиро Абэ (Kazuhiro Abe), член совета директоров Capcom. Напомним, однако: до сих пор считалось, что PS3 и Revolution появятся в продаже только в 2006 году. Пока неясно, стоит ли придавать большое значение словам Абе или он просто оговорился.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES НЕСЕТ ОГРОМНЫЕ УБЫТКИ

За первое полугодие текущего финансового года убыток Vivendi Universal Games составил $187 млн. В прошлом году эта цифра равнялась $62 млн. Правда, сейчас компания проводит полномасштабную реструктуризацию, которая включает в себя (помимо всего прочего) отмену многих проектов и, соответственно, списание всех потраченных на них средств на убыток. Положение осложняется тем, что материнская компания VUG сейчас тоже переживает не лучшие времена. Объем ее долгов составляет $7.7 млрд. Аналитики VUG не берутся сказать, когда компания снова начнет работать с прибылью. ■

PSP ГОТОВА К ЗАПУСКУ

Sony объявила о том, что работа над PSP завершена и устройство поступит в продажу в Японии до конца этого года. При этом компания по-прежнему ничего не говорит о цене PSP. По последним слухам, она должна составить около $290. Однако Кен Кутараги (Ken Kutaragi) подчеркнул, что это всего лишь беспочвенные предположения. Он также заявил, что цену планировалось объявить «после того, как потенциальные покупатели, дистрибьюторы и разработчики выскажут свое мнение на Tokyo Game Show». Можно предположить, что Sony до сих пор не определилась с ценой. Предположение на первый взгляд кажется нелепым, поскольку, когда до запуска остаются считанные месяцы (если не недели), стратегия продвижения должна быть разработана на несколько лет вперед. И, разумеется, для разработки такой стратегии нужно совершенно точно знать, сколько будет стоить устройство. Именно поэтому факт, что Sony столь упорно молчит, мягко говоря, удивляет. Возможно, правда, что компания готовит громкую презентацию и лишь поэтому хочет держать все в тайне.

Также стало известно, что PSP будет читать файлы в формате MP3. Sony, активно продвигающая качественный, но не слишком популярный формат ATRAC, прислушалась к жалобам пользователей и в последний момент включила поддержку MP3. Кроме того, PSP будет поддерживать кодек H.264/AVC, который планируется использовать в DVD-системах нового поколения. ■





VALVE СУДИТСЯ С VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Судьба Half-Life 2 снова под большим вопросом. Может так получиться, что игра вообще не выйдет в этом году. Дело в том, что Valve, разработчик Half-Life 2, затеяла серьезную судебную тяжбу с Vivendi Universal Games – издателем проекта.

Первые трения между Valve и издателем Half-Life (тогда им еще была Sierra, которая теперь принадлежит VUG) начались в августе 2002 года. Тогда Valve обвинила Sierra в том, что та продала права на использование Half-Life и Counter-Strike различным интернет-кафе. По мнению Valve, это являлось нарушением контракта, заключенного компанией с издателем. Впоследствии к списку обвинений добавилось еще и то, что VUG не выплатила Valve лицензионные отчисления в полном объеме, а также задержала релиз Counter-Strike: Condition Zero, в результате чего игра продавалась хуже, чем ожидалось.

VUG подала встречный иск. Главное, в чем издатель обвиняет Valve, – это использование технологии Steam, которая позволяет всем желающим покупать игры Valve онлайн и скачивать их из Сети, не пользуясь услугами магазинов розничной торговли. При таком варианте приобретения продукции издатель не получает свою часть прибыли.

В свое время права на торговую марку Half-Life были куплены издателем за смешную (как это стало очевидно сейчас) цену в $800 тыс. В 2001 году, когда Valve поняла, что продешевила, она пригрозила VUG, что будет намеренно задерживать разработку следующих проектов или вовсе приостановит ее, если издатель не уступит ей часть прав на распространение игр через сетевой сервис. Сейчас VUG обвиняет Valve не только в том, что такой шантаж был незаконен, но еще и в том, что разработчики путем обмана скрыли от издателя предназначение и потенциал Steam. «Во время переговоров представители Valve неоднократно пытались убедить Sierra в том, что продажа игр в розницу останется приоритетной. В ноябре 2000 года Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) говорил, что «онлайновый сервис будет лишь способствовать розничным продажам» и что «он не может себе представить, как вообще можно делать деньги с помощью такого сервиса», – заявляют представители VUG.

Главное, чего сейчас опасается VUG, – что Valve будет распространять Half-Life 2 посредством Steam. На это, по мнению издателя, у разработчиков нет права. При этом Гейб Ньюэлл, глава Valve, заявил, что намерен использовать сервис Steam независимо от решения суда. Примечательно также, что издатель хочет, чтобы суд обязал Valve и в дальнейшем сотрудничать с VUG. Когда речь идет о такой дорогой лицензии, как Half-Life 2, и о такой именитой студии, как Valve, можно понять, почему деньги для издателя важнее доверия и взаимопонимания. Окончательное решение суда будет принято не раньше 21 марта 2005 года. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

ПРОИЗВОДСТВО XBOX NEXT ИДЕТ ТОЧНО ПО ГРАФИКУ

В ответ на просочившиеся в прессу слухи о том, что запуск Xbox Next может быть отложен, представитель компании Taiwan Semiconductor Manufacturing, занимающейся производством всех основных компонентов для будущей консоли, заявил, что «все идет точно по плану». Никаких задержек не предвидится. Косвенно это же подтвердила и ATI, недавно заявившая, что разработка графического чипа для приставки практически завершена. Таким образом, у нас есть все основания таки рассчитывать на то, что Xbox Next появится в продаже до конца следующего года.

Между тем до сих пор неясной остается ситуация с совместимостью новой приставки с играми для оригинального Xbox. Корпорация Transitive недавно продемонстрировала прессе программный пакет QuickTransit. Он позволяет запускать одни и те же программы на различном «железе». Для демонстрации разработчики установили и запустили Linux сначала на PC, а потом на Macintosh. На обеих платформах система работала одинаково стабильно и быстро. Глава Transitive, Боб Видерхольд (Bob Wiederhold) сказал, что с помощью QuickTransit можно будет запускать игры для Xbox на Xbox Next. При этом непонятно, сказал ли он это просто, чтобы подчеркнуть широту возможностей программы, или это означает, что Transitive сотрудничает с Microsoft. Однако в свете того, что мы знаем о будущей архитектуре Xbox Next, можно сделать вывод, что главная сложность эмуляции Xbox на Xbox Next состоит вовсе не в отсутствии соответствующего софта. Во-первых, не ясно, будет ли у Xbox Next жесткий диск. Не секрет, что для многих игр на Xbox его наличие строго обязательно. Во-вторых, в новой консоли будет стоять графический чип от ATI, а не от NVIDIA. Сами представители NVIDIA не раз намекали на то, что практически невозможно эмулировать работу их чипа, не нарушая их авторских прав. Поэтому в случае наличия возможности запуска игр для Xbox на Xbox Next не исключены громкие судебные разбирательства. ■

КОРОТКО

THE SIMS 2 в первую неделю продаж заняла первую строчку в австралийском хит-параде. Аналогичная ситуация наблюдалась и в Великобритании, где The Sims 2 стала второй наиболее быстро продаваемой игрой для PC всех времен. Что, впрочем, совсем не удивительно.

РЕЛИЗ SPLINTER CELL: CHAOS THEORY перенесен на март 2005 года. Ubisoft понимает, что коммерчески проект станет намного более успешным, если не будет конкурировать с суперхитами, которые выходят перед Рождеством.

SHINING TEARS, action/RPG от Sega, выйдет в США на PlayStation 2 весной 2005 года. На прохождение игры потребуется около 50 часов. При этом в Shining Tears нас ждет 8 различных концовок.

ATI АНОНСИРОВАЛА новую видеокарту Radeon X700, основанную на архитектуре X800. Она должна будет занять среднюю ценовую нишу на рынке и будет прямым конкурентом GeForce 6600. Рекомендованная цена карты – $149. Стоимость XT и Pro-версий составит $199.

CELL ПОЧТИ ГОТОВ

Президент Toshiba, Тадаси Окамура (Tadashi Okamura), рассказал журналистам из японского Nikkei Journal о том, что разработка процессора Cell практически завершена. Массовое производство должно начаться в первые месяцы будущего года. Однако первые образцы Cell, стоящие на рабочих станциях, которые Sony обещала предоставить разработчикам, могут появиться уже в 2004 году. «Cell будет использоваться в компьютерах IBM, игровой системе от Sony и бытовой электронике Toshiba. Он изменит мир», – заявил Окамура. По неподтвержденным пока данным, в PlayStation 3 будет стоять 8 процессоров Cell. При этом Sony, как и Toshiba, собирается активно использовать Cell и в других устройствах: от телевизоров до мобильных телефонов. ■

СИКВЕЛ FINAL FANTASY VII НА ГОРИЗОНТЕ

Square Enix в очередной раз изменила одному из важнейших правил сериала Final Fantasy, которое гласит, что каждая его часть – это самостоятельный проект. То, что Final Fantasy VII горячо любима геймерами, сомнений не вызывает. Однако совсем не факт, что фанаты сериала будут в восторге от того, что приготовила для них Square Enix. Сиквел FFVII, Dirge of Cerberus, вероятнее всего, даже не будет ролевой игрой. Скорее это будет action-проект. Его главный герой – Винсент Валентайн (Vincent Valentine). Разработчики обещают, что по ходу прохождения к нему присоединятся и другие персонажи FFVII. Больше об игре на данный момент неизвестно практически ничего. ■

КОРОТКО

РЕЛИЗ MATRIX ONLINE перенесен на 18 января 2005 года. В США и Европе игра поступит в продажу в один день. 18 ноября начнется закрытое бета-тестирование проекта.

КОМПАНИЯ IMMERSION в свое время подала в суд на Microsoft и Sony за то, что те использовали в своих геймпадах запатентованную ею технологию. Microsoft решила заплатить $26 млн. за лицензию, а Sony захотела отстаивать свои права. В результате суд обязал ее заплатить Immersion $82 млн. за причиненный ущерб. Однако истец не собирается на этом останавливаться и хочет добиться запрета на продажи контроллеров Dual Shock. Это означает, что Sony придется заплатить Immersion еще и за лицензию.

В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ БИТВАХ в «Перл-Харбор», новом авиасимуляторе от Maddox Games, смогут принимать участие до 128 игроков. В кооперативном режиме кампании смогут проходить до 32 человек.

50000 ПОКЛОННИКОВ EVE ONLINE НА ОДНОМ СЕРВЕРЕ

Разработчики Eve Online сообщили, что количество пользователей, зарегистрированных на сайте, посвященном этой игре, превысило 50 тысяч человек. При этом в сентябре был установлен настоящий рекорд: на сервере одновременно присутствовало 12 тысяч человек! Особенность Eve Online в том, что все зарегистрированные пользователи живут в одном гигантском мире. Их не распределяют по различным серверам, как это происходит в других многопользовательских играх. ■





ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17" экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17" ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

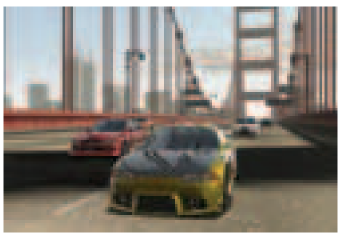
РИЧАРД ГЭРРИОТТ (Richard Garriott), отвечающий за создание MMORPG Tabula Rasa, заявил, что «игра не выйдет зимой 2004 года, и, скорее всего, не будет готова в течение еще нескольких месяцев после этого». Причина задержки пока не совсем понятна. Однако, судя по всему, за последние месяцы многое в проекте было решено основательно переработать.

SMILING GATOR PRODUCTIONS купила права на использование движка Source в новой MMORPG Twilight War: After The Fall. По словам разработчиков, игра представляет собой многопользовательскую RPG с системой боев, похожей на ту, что мы видим в шутерах от первого лица.

ATARI СОБИРАЕТСЯ выпустить специальную версию Shadow Ops: Red Mercury для PC, которая будет использовать возможности 64-битных процессоров.

SONY ПОДТВЕРДИЛА ПЕРЕХОД НА ДИСКИ BLU-RAY

Хотя информация о том, что игры для PlayStation 3 будут выпускаться на дисках Blu-Ray, просочилась в прессу довольно давно, Sony только сейчас официально ее подтвердила. Компания надеется, что использование нового формата в консоли будет способствовать его популяризации не только среди геймеров, но и среди всех следящих за развитием индустрии высоких технологий людей. Правда, не будем забывать, что возможность PlayStation 2 запускать фильмы на DVD в свое время сыграла с Sony злую шутку. Так как компания по традиции продавала консоль по очень низкой цене, основной доход она планировала получать от игр. Но с хорошими проектами в первые месяцы существования PS2 было туго, и многие пользователи покупали приставку как дешевый (по тем временам – просто дармовой) DVD-плеер. При этом игры их практически не интересовали. Будем надеяться, Sony знает, как повторно не наступить на те же грабли. ■





TAKE 2 БЕРЕТ JUICED ПОД СВОЕ КРЫЛО

После того как Acclaim де-факто оказалась банкротом (хотя юридически факт банкротства на момент написания статьи еще не был установлен), многообещающий проект Juiced, который эта компания должна была издавать, «повис в воздухе». Впрочем, как и многие другие. Но на Juiced пресса и геймеры давно обратили внимание и ждали его релиза. Кроме того, права на него принадлежат не Acclaim, а компании Fund 4 Games, финансировавшей создание игры. Именно с ней Take 2 и собирается заключить договор на издание Juiced. Скорее всего, игра выйдет уже в декабре. Take 2 собирается заплатить за нее $8.125 млн. Из них $4.5 млн. получит Fund 4 Games, остальная часть суммы причитается компании GMAC, являющейся самым крупным кредитором Acclaim. ■

КОРОТКО

КИБЕРПАНКОВСКИЙ action-проект, над которым сейчас работает студия Crystal Dynamics, ранее известный как Snowblind (а еще раньше – как Deus Ex: Clan Wars), переименован в Project: Snowblind. Игра выйдет этой зимой на PC, Xbox и PS2.

ЯПОНСКИЙ РЕЛИЗ DEAD OR ALIVE ULTIMATE в очередной раз перенесен. Теперь – на 28 октября.

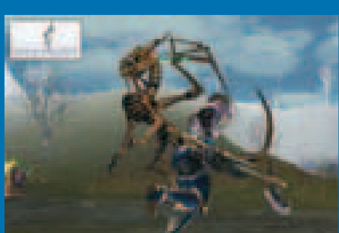
INFINIUM LABS назвала список издателей, которые намерены поддерживать Phantom. Среди них значатся такие гранды, как Codemasters, Eidos, Interplay, Vivendi Universal Games и Atari. Ожидается, что к моменту запуска системы пользователи смогут приобрести около 500 игр для нее.

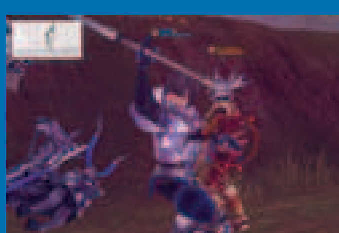
FROM SOFTWARE пообещала 30 декабря выпустить в Японии игру Metal Wolf Chaos для Xbox. Поддержка сетевого сервиса присутствует.

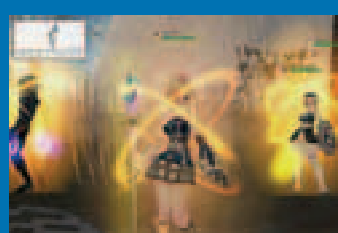
НОВАЯ ИГРА от GameArts выходит в декабре на Xbox силами Tecmo. Это симулятор боевых роботов GunGriffon: Allied Strike.

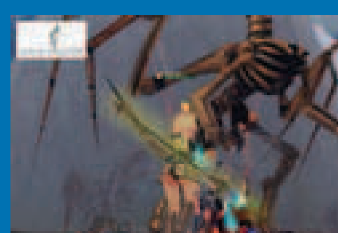
MMORPG ОТ SQUARE ENIX ДЛЯ PC

В настоящее время Square Enix ведет работу над новой многопользовательской игрой, получившей название Fantasy Earth: The Ring of Dominion. О самом проекте пока ничего неизвестно, кроме того, что его жанр разработчики определяют как Massively Multiplayer Online Action RPG x Strategy. Возможно, Square Enix действительно изобрела новый подвид онлайновых RPG, но, скорее всего, речь просто идет о том, что бои в игре будут проходить в реальном времени, но будут позволять использовать командную тактику. Пока проект позиционируется как эксклюзив для PC. При этом о выходе игры за пределами азиатского рынка речи не идет. Однако в случае ее успеха шансы на это весьма велики, если учесть популярность корейских MMORPG на Западе. Релиз намечен на 2005 год. ■









XBOX NEXT И PC БУДУТ БЛИЖЕ ДРУГ К ДРУГУ

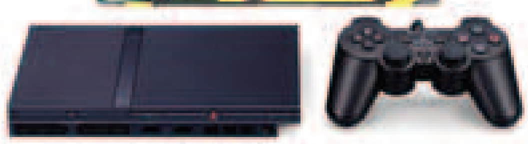
Дин Лестер (Dean Lester), глава подразделения Microsoft, занимающегося производством игр для PC, заявил, что периферийные устройства Xbox Next будут совместимы с готовящейся к релизу новой версией Windows (сейчас известной как Longhorn). Прежде всего речь идет о геймпадах для Xbox Next, которые, вероятно, можно будет подключать к PC без каких-либо переходников. Кроме того, Microsoft собирается дать возможность владельцам новой версии Windows пользоваться сервисом Xbox Live. Это не первый и, судя по всему, далеко не последний шаг Microsoft, направленный на то, чтобы добиться максимальной совместимости софта и «железа» Xbox Next и PC. ■

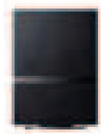
PLAYSTATION 2 ВСЕ-ТАКИ УМЕНЬШИЛАСЬ



Слухи о возможном выходе уменьшенной версии PlayStation 2 ходили уже давно. В последнее время они косвенно подтверждались тем, что количество PS2 на складах резко сократилось. Аналитики предположили, что таким образом Sony хочет в буквальном смысле освободить на рынке место для новой модели приставки. Сама Sony до последнего все отрицала. И вот недавно объявила, что уменьшенная версия PlayStation 2 действительно поступит в продажу, в очередной раз подтвердив, что правдоподобным слухам в большинстве случаев нужно верить, несмотря на все официальные отговорки. Толщина обновленной консоли составляет всего 2.8 см (против 7.8 см у обычной PS2). Внутренний объем приставки сократился на 75%. При этом в нее уже встроен сетевой адаптер. 1 ноября она должна будет поступить в продажу в Европе и США. В Японии она начнет продаваться 3 ноября. Комментируя запуск новой версии PlayStation 2, Дэвид Ривз (David Reeves), президент SCEE, сказал: «Мы сделали это для PlayStation, и теперь настало время PlayStation 2. Модель с абсолютно новым дизайном и новыми сетевыми возможностями показывает, что PlayStation по-прежнему находится на пике моды и технического прогресса, – и именно это сделало ее самой популярной и успешной игровой консолью в мире.







Мы убеждены в том, что благодаря новой ценовой политике и линейке великолепных игр, запланированных к выходу в ближайшее время, блистательная новая модель PlayStation 2 подвигнет новое поколение геймеров открыть для себя мир развлечений PlayStation». ■

КОРОТКО

▶ **КОМПАНИЯ ATI** сообщает о том, что работа над чипом R500, который будет использоваться в Xbox 2, завершится в первом квартале 2005 года. Он создается на базе R520, предназначенного для персональных компьютеров.

▶ **NINTENDO** пообещала провести 13 и 14 октября специальную пресс-конференцию, на которой речь пойдет о запуске Nintendo DS, а также свежих играх для всех трех платформ японского гиганта. О многих из них мы уже слышали, к примеру – Mario Party 6 и Donkey Kong Jungle Beat.

▶ **USB-ПРИНТЕРЫ** от Epson будут совместимы с Gran Turismo 4 для PS2. Речь идет о специальном фоторежиме, о ценности которого нам не устают напоминать разработчики из Polyphony Digital. Владельцы принтеров PM-G920 и PM-G820 смогут подключать их к своей консоли и печатать приглянувшиеся им кадры.

▶ **ОБЕ ИГРЫ** серии Advance Wars (GBA) все-таки выйдут в Японии, причем сразу на одном картридже.

КОРОТКО

▶ **ПАЗЛ KATAMARI DAMACY** от Konami получил золото от Japanese Industrial Design Promotion Awards 2004. Впервые видеоигра удостоилась этой престижной награды.

▶ **CAPCOM** выпустит свой долгожданный файтинг Capcom Fighting Jam и на аркадах (октябрь), и на PlayStation 2 (декабрь). Локализации в США и Европе также не за горами.

HALF-LIFE 2 ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

Две недели назад мы сообщили о том, что Valve отправила практически законченную версию Half-Life 2 издателю. Однако за прошедшее с тех пор время от Vivendi Universal Games новостей насчет даты выхода игры так и не поступало. Зато нам стало известно о том, что будет представлять собой Half-Life 2: Collector's Edition. В коллекционное издание войдут:

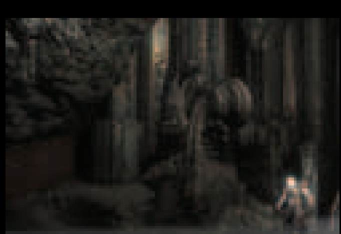
- Half-Life 2 на DVD
- Counter-Strike: Source – обновленная версия самого популярного сетевого шутера на PC
- Half-Life: Source – оригинальный Half-Life на движке Source
- фирменная футболка (размер – только XL)
- Half-Life 2 Prima Book – книга, в которой можно будет найти информацию обо всех главных героях, о создании игры, а также более 100 концепт-артов. ■



BIOWARE ЛИЦЕНЗИРОВАЛА ДВИЖОК UNREAL 3

Компания BioWare, создатель Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic, сообщила о том, что параллельно с работой над Jade Empire вовсю трудится над новым проектом, не имеющим отношения ни к одному из сериалов компании. Примечательнее всего то, что игра создается на движке Unreal 3. «На движке Unreal основаны многие из наших самых любимых игр. Мы надеемся, что сможем вписать еще одну славную страницу в его историю, выпустив потрясающий проект», – сказал глава компании, Рэй Музыка (Ray Muzyka). Для каких платформ создается игра, пока неизвестно. Однако, учитывая мощность движка, можно предположить, что речь идет о PC и консолях нового поколения. ■















ЧЕМПИОНАТ ПО ПРИСТАВОЧНЫМ ИГРАМ





С 20 по 23 октября 2004 г. в Москве в выставочном центре «КрокусЭкспо» под эгидой Министерства информационных технологий и связи Российской Федерации будет проходить 4-я международная выставка-форум «Инфокоммуникации России – XXI век» – «ИнфоКом-2004», основной идеей которой является демонстрация существующих и перспективных видов услуг инфокоммуникационных технологий, как для специалистов, так и для широких слоев населения. В рамках выставки-форума «ИнфоКом-2004» будет проходить финал 1-ого Чемпионата России по компьютерным играм, а также соревнование по консольным играм, которое организует наш журнал!

Турнир получил официальное название «Кубок «Страны Игр» – Инфоком 2004», окончательный список дисциплин выглядит так: Soul Calibur II (ограничение – 160 участников), Tekken 4 (64 участника) и Burnout 3: Takedown (32 участника). В случае с Tekken 4 и Burnout 3 ограничения могут быть пересмотрены в большую сторону в зависимости от степени интереса, проявляемого к ним. Зарегистрироваться на любую из дисциплин можно бесплатно, для этого надо посетить выставку в первый день, 20 октября, с 11 до 17 часов. На этот день также запланированы показательные выступления профессиональных геймеров, простым смертным будет предоставлена возможность потренироваться перед чемпионатом. 21 октября пройдут первые бои в Soul Calibur II, а на следующий день – состязания в Tekken 4 и Burnout 3. Наконец, на 23 октября намечены финалы по всем трем дисциплинам, а также церемония награждения. Призы, а также стенды для игры предоставит наш партнер, компания «Софт Клаб», которая, собственно, и распространяет все вышеуказанные игры в России.

Основные правила таковы: свои джойстики приносить и устанавливать можно, все секретные персонажи будут открыты (в Soul Calibur II запрещено играть за Некрида и Хэйхати), играть будем на PlayStation 2, шифты можно настраивать по своему усмотрению. Судейский состав подобран из энтузиастов с портала http://asof.bmedia.ru, со стороны «Страны Игр» общее руководство осуществляет Wren (wren@gameland.ru). Даже если вы не собираетесь участвовать, все равно приходите на выставку и наш чемпионат. Будет интересно! Схему проезда можно найти на сайте http://www.infocom2004.ru. ■

НЕУДАЧНЫЙ ГОД ДЛЯ EIDOS



Eidos закончила финансовый год с убытками в размере $3.6 млн. В прошлом году прибыль издательства составляла $31.3 млн. Оборот также снизился на 12% и достиг уровня в $241 млн. Главная причина провала – низкие продажи проектов, на которые Eidos делала ставку: Hitman Contracts, Commandos 3, Legacy of Kain: Defiance, Whiplash. Причем в данном случае низкая популярность игр объясняется достаточно просто: все они хотя и хороши сами по себе, до уровня лучших хитов последних месяцев явно не дотягивают. Несмотря на это Eidos рассчитывает, что 2005 год станет для нее более удачным. Должны будут выйти сиквелы Tomb Raider и Hitman. Последние части этих сериалов были восприняты публикой довольно прохладно, однако крест на них ставить слишком рано. Особенно если разработчики учтут ошибки прошлых лет.

Eidos также еще раз подтвердила, что ведет переговоры о слиянии. Правда, по-прежнему не сказала, с кем именно. По последним данным, в покупке Eidos могут быть заинтересованы Ubisoft, THQ и Electronic Arts. ■

КОМПЬЮТЕР ЗА ТРИ МИНУТЫ



В конце сентября в Москве в очередной раз прошел финал весьма любопытного мероприятия – чемпионата по скоростной сборке компьютеров, организованного компанией Gigabyte. До этого в различных городах России проходили отборочные соревнования, и теперь их победители съехались в столицу.

Если у вас мысли о сборке вызывают досаду и сожаление, поскольку поднимают вопрос о работоспособности будущей системы, то вам приятно будет узнать, что каждому участнику выдавалась не россыпь деталей, а готовая машина. Все конкурсанты сами их разбирали – для ознакомления. А потом на скорость собирали, стараясь не оставить лишнего.

Но даже при таких условиях результаты все равно потрясают. Победитель, Игорь Ушаков из Москвы (кстати, он побеждает второй год подряд) уложился в 3 мин. 55 сек.! А еще приятно то, что в 20-ке лучших оказалась одна девушка – 6-е место заняла Анна Рожина из Хабаровска. Игорь подарил Ане талисман удачи – свою отвертку, с помощью которой он на работе собирает компьютеры.

С интересом ждем новых рекордов. ■

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	США	PC
	18	Legacy: Dark Shadows	Tri Synergy	США	PC
🔴	18	Kirby & The Amazing Mirror	Nintendo	США	GBA
	19	Alien Hominid	O3 Entertainment	США	PS2
🟠	19	Ape Escape: Pumped & Primed	Ubisoft	США	PS2
🔴	19	Boktai 2: Solar Boy Django	Konami	США	GBA
🔴	19	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	США	Xbox
	19	Law & Order: Justice Is Served	Vivendi Universal Games	США	PC
🟠	19	Otogi 2: Immortal Warriors	Sega	США	Xbox
	19	Outlaw Golf 2	GlobalStar Software	США	PS2, Xbox
	19	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	США	PS2, Xbox, GC
🟠	19	Time Crisis: Crisis Zone	Namco	США	PS2
🔴	22	Championship Manager 5	Eidos	Европа	PC
	22	Classified: The Sentinel Crisis	Take 2	Европа	PS2, Xbox
🟠	22	Future Tactics	JoWood	Европа	PS2, Xbox, GC, PC
	22	Grand Theft Auto	Rockstar Games	Европа	GBA
	22	kill.switch	Zoo Digital	Европа	GBA
🔴	22	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal Games	Европа	PS2, Xbox, PC
	22	Payback	Zoo Digital	Европа	GBA
	22	Under the Skin	Capcom	Европа	PS2
🔴	25	Ace Combat 5: The Unsung War	Namco	США	PS2
🟠	25	Castlevania (Classic NES Series)	Nintendo	США	GBA
	25	Dr. Mario (Classic NES Series)	Nintendo	США	GBA
🟠	25	Metroid (Classic NES Series)	Nintendo	США	GBA
	25	The Incredibles	THQ	США	GC, GBA
🟠	25	Will of Steel	GMX Media	США	PC
	26	Bicycle Casino 2005	Activision	США	Xbox
	26	Chessmaster	Ubisoft	США	Xbox
	26	Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics	Kemco	США	Xbox
🔴	26	Doom 3	Activision	США	Xbox
🔴	26	Fatal Frame II: Crimson Butterfly Director's Cut	Tecmo	США	Xbox
🔴	26	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	США	PS2
	26	Kuon	Agetec	США	PS2
🟠	26	Men of Valor	Vivendi Universal Games	США	Xbox, PC
	26	Monster Garage	Activision	США	Xbox
🔴	26	Neo Contra	Konami	США	PS2
	26	Pinball Hall of Fame	Crave Entertainment	США	PS2, Xbox, GC
🔴	26	RollerCoaster Tycoon 3	Atari	США	PC
	26	Scaler	GlobalStar Software	США	PS2, Xbox, GC
🟠	26	Singles: Flirt up your Life	Eidos	США	PC
🟠	26	Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	LucasArts	США	PC
	26	Taiko Drum Master	Namco	США	PS2
	26	Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC, GBA
🔴	26	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	США	PC
	26	Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum	Konami	США	PS2
	26	Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler	Konami	США	GBA
	27	The Incredibles	THQ	США	PC
	27	The SpongeBob SquarePants Movie	THQ	США	PS2, Xbox, GC, PC, GBA
	22	Vietcong: Purple Haze	Take 2	Европа	PS2, Xbox
	28	The Incredibles	THQ	США	PS2, Xbox
🔴	29	Armies of Exigo	Electronic Arts	Европа	PC
🟠	29	Close Combat: First to Fight	Take 2	Европа	PC
🟠	29	Close Combat: Red Phoenix	Take 2	Европа	Xbox
🟠	29	Dancing Stage Fusion	Konami	Европа	PS2
🔴	29	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Европа	PS2
	29	Knight Rider 2	Davelix	Европа	PS2, PC
	29	London Racer Underground	Davelix	Европа	PS2
	29	Martin Mystere	DMX Media	Европа	PC
🟠	29	Men of Valor: The Vietnam War	Vivendi Universal Games	Европа	Xbox, PC
	29	Ms PacMan – Maze Madness	Zoo Digital	Европа	GBA
	29	Premier Manager 2004-05	Zoo Digital	Европа	PS2, PC, GBA
	29	Scaler	Take 2	Европа	PS2, Xbox
	29	Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	Европа	Xbox
🟠	29	Total Club Manager 2005	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox
	29	Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue	Electronic Arts	Европа	PS2, GC, GBA

🔴 Исключительно перспективная игра. 🟠 Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Berusky 2	Буказоиды	Акелла
Myst IV: Revelation	–	Руссобит-М
Port Royale 2	Порт Рояль II	Акелла
Shadowman	Тень	Руссобит-М
The Boss: La Cosa Nostra	Крестный отец: Честь семьи	Акелла
Urban Freestyle Football	Футбол без правил	Руссобит-М
Warhammer 40 000: Dawn of War	–	Руссобит-М

DEMENTO: ВОСПИТАНИЕ ЖЕСТОКОСТИ У ЖЕНЩИН И СОБАК



Capcom анонсировала новый survival horror-проект Demento. Главная героиня игры каким-то образом оказалась на мрачном острове, где на нее начинает охоту маньяк-убийца. До определенного момента наша главная задача – не попасться ему в руки. Однако по ходу игры героиня встречает пса, который берется ей помочь. После этого практически все головоломки будут рассчитаны на то, чтобы герои действовали сообща. Кроме того, пес, в отличие от девушки, может дать отпор маньяку. Игра разрабатывается для PlayStation 2, однако пока трудно сказать, выйдет ли она за пределами Японии. ■

БЫТЬ АНТИКИЛЛЕРОМ

Московская студия Qbik Interactive работает над проектом «Антикиллер», создаваемым по лицензии одноименного нашумевшего в России фильма. Игра представляет собой шутер с видом от третьего лица. Мы сможем играть как за майора Коренева – Лиса, так и за других героев фильма. Разработчики обещают, что мы будем вольны выбирать сторону правосудия или криминала. Издавать «Антикиллера» в России будет компания «Новый Диск». Игра должна выйти на PC во втором квартале 2005 года. ■





SEGA SAMMY HOLDINGS: $5.64 МЛРД. ЧЕРЕЗ 3 ГОДА

Sega и Sammy обнародовали прогноз финансовых результатов на 2007 год. Ожидается, что к этому времени прибыль Sega Sammy Holdings достигнет отметки в $610 млн., а объем продаж будет составлять $5.64 млрд.! Таким образом, по сравнению с прогнозом на 2005 год, объем прибыли должен вырасти на 40%, доход – на 20%. Однако лишь четверть всех этих денег будет поступать от продажи игр. В планы Sega Sammy Holdings входит расширение на территории Европы. Одним из ключевых пунктов стратегии компании на будущее является приобретение независимых студий в этом регионе. ■



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ПЕРЛ ХАРБОР
ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 16.09–03.10

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Burnout 3: Takedown	44
2	Spider-Man 2	17
3	Need for Speed Underground	15
4	Onimusha 3: Demon Siege	13
5	Shrek 2	12
6	Tekken 4	11
7	ShellShock: Nam'67	11
8	Driv3r	11
9	Grand Theft Auto: Vice City	10
10	Ratchet & Clank 2: Going Commando	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	The Sims 2	299
2	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	15
3	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	14
4	Need for Speed Underground	13
5	Warcraft III: The Frozen Throne (русская версия)	13
6	The Sims Triple Deluxe	12
7	Ground Control 2: Операция «Исход»	11
8	Medal of Honor: War Chest	10
9	Empire Earth (русская версия)	10
10	Частная клиника	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Танки Т 72. Балканы в огне	27
2	В тылу врага	18
3	Морпех против терроризма 3: Война во Вьетнаме	16
4	Soldner. Бойцы спецназа	12
5	Singles: Flirt Up Your Life	12
6	Миротворцы	12
7	Сибирь 2	11
8	Far Cry	10
9	Морпех против терроризма 2: Война в джунглях	10
10	Postal 2: Апокалипсис	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 13.09–26.09

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Burnout 3: Takedown	68
2	Resident Evil: Outbreak	30
3	Gran Turismo 3 A-Spec	22
4	Medal of Honor: Rising Sun	22
5	Need for Speed Underground	22
6	Driv3r	21
7	Spider-Man 2	18
8	Prince of Persia: The Sands of Time	18
9	Tekken 4	17
10	Onimusha 3: Demon Siege	15

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 13.09–19.09

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims 2	Electronic Arts
2	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ
3	Call of Duty: United Offensive	Activision
4	Star Wars: Battlefront	LucasArts
5	Doom 3	Activision
6	Final Fantasy XI	Square Enix
7	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
8	Codename: Panzers – Phase One	CDV
9	The Sims Triple Deluxe	Electronic Arts
10	Championship Manager: Season 03/04	Eidos

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
2	Star Wars: Battlefront	LucasArts
3	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
4	Resident Evil: Outbreak	Capcom
5	Conflict: Vietnam	SCI
6	Colin McRae Rally 2005	Codemasters
7	Silent Hill 4: The Room	Konami
8	Spider-Man 2	Activision
9	Athens 2004	SCEE
10	Driv3r	Atari

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Animal Crossing	Nintendo
2	WWE: Day of Reckoning	THQ
3	Sonic Mega Collection	Sega
4	Wario Ware, Inc: Mega Party Games	Nintendo
5	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
6	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
7	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
8	Terminator 3: The Redemption	Atari
9	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
10	Second Sight	Codemasters

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Star Wars: Battlefront	LucasArts
2	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
3	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
4	Conflict: Vietnam	SCI
5	Colin McRae Rally 2005	Codemasters
6	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft
7	Silent Hill 4: The Room	Konami
8	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
9	Terminator 3: The Redemption	Atari
10	Shellshock: Nam '67	Eidos

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Pokemon Emerald	Nintendo	GBA
2	Sengoku Musou Moushouden	Koei	PS2
3	Final Fantasy XI: Chains of Promathia	Square Enix	PS2
4	Biohazard Outbreak: File 2	Capcom	PS2
5	Prince of Tennis: Saikyou Team o Kessei Seyo	Konami	PS2
6	Famicom Mini: Super Mario Bros. 2	Nintendo	GBA
7	Kowloon Youma Gakuen Ki	Atlus	PS2
8	World Soccer Winning Eleven 8	Konami	PS2
9	Angelique Etoile	Koei	PS2
10	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	Sammy	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Обратите внимание на грандиозный успех The Sims 2 в России! Игра продается почти в 30 раз лучше, чем Ground Control II. Японцы же сходят с ума по игре серии Pokemon, в который уже раз. Игра продается куда активнее, чем расширение к сетевой Final Fantasy.

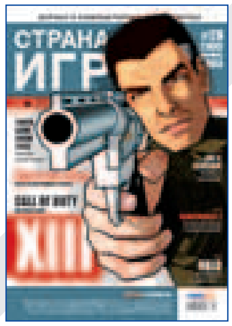


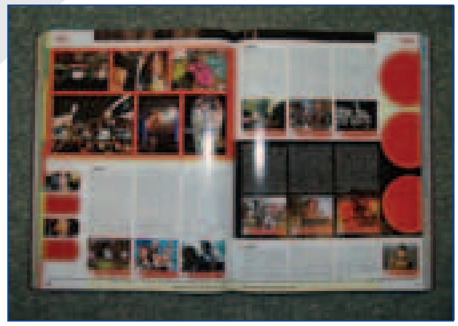
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД — 20 (149) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: XIII

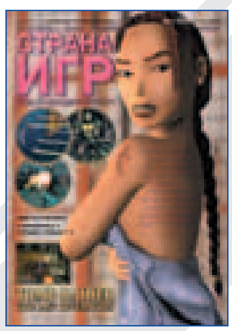


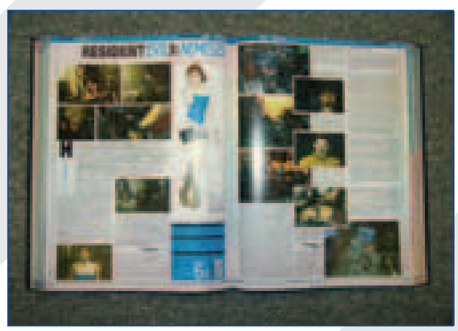


Конец прошлого года ознаменовался резким рывком Ubisoft. Европейское издательство подготовило великолепную линейку проектов, лучшую за всю историю компании. Не последнее место в ней занимал шутер XIII. К сожалению, он не до конца реализовал заложенный в концепцию потенциал, но уважение геймеров заслужил.
Конечно же, год назад мы вам рассказывали и о выставке Tokyo Game Show. Крупнейшее игровое мероприятие Японии начало отвоевывать утраченные за последние годы позиции. Многие великолепные игры от местных разработчиков были анонсированы именно здесь, а мы с радостью поведали об этом читателям «Страны Игр».
Из обзоров годичной давности важнейшим, пожалуй, был Jak II. «Vice City с рыжим хвостом» – так назвал игру Сергей Овчинников. А буквально на днях до редакции добралась ревью-версия сиквела популярного платформера! Ждите рецензию в следующем номере. ■

5 ЛЕТ НАЗАД — 20 (53) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Tomb Raider: The Last Revelation





Пять лет назад на выставке Tokyo Game Show балом правили PS one и DC. Тогда еще исход битвы консолей нового поколения был совсем не ясен, ни одной «живой» игры для PlayStation 2 публика не видела, хотя и Shenmue демонстрировалась лишь на видео... Из новинок наиболее интересными нам показались Zombie Revenge и Maken X. В рубрику «Хит?!» попали шутеры от первого лица Unreal Tournament и Soldier of Fortune. Мы еще не знали, что оба будут портированы на Dreamcast, но слишком поздно для того, чтобы это повлияло на судьбу консоли.
В обзоре Resident Evil 3: Nemesis Михаил Разумкин жаловался на отсутствие оригинальности и влепил игре шесть баллов из десяти. Что ж, в этом номере вы узнаете о том, что такое по-настоящему новый Resident Evil. А на обложку попал еще один деградирующий от отсутствия свежих идей сериал. Но в превью Tomb Raider: The Last Revelation мы лишь робко намекали на то, что устали от Лары Крофт... ■

3 ГОДА НАЗАД

20 (101) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: World of Warcraft



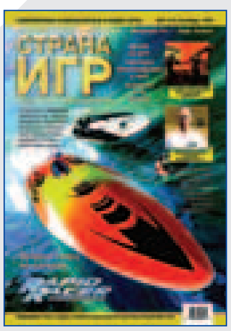


Три года назад в Японии стартовал GameCube, а наша редакция своевременно осветила это грандиозное событие. Помимо рассказа о собственно консоли, мы опубликовали обзоры первых трех игр для нее. Больше всего нам приглянулась вариация на тему «Охотников за привидениями» – Luigi's Mansion, детище Сигеру Миямото. Еще стоит напомнить, что 11 сентября 2001 года компания Capcom объявила сериал Resident Evil эксклюзивным для GameCube. В том октябрьском номере мы рассказывали о римейке первой части, на страницах этого – о практически завершенной четвертой. Которая, как и обещали, появится исключительно на платформе от Nintendo. Поклонники же PC наверняка были обрадованы, увидев обширный материал, посвященный World of Warcraft. Сергей Дрегалин, ныне известный как Юрий Поморцев, повествовал о будущем хите, который доберется до геймеров лишь зимой 2004 года. ■

7 ЛЕТ НАЗАД

9(17) 1997

НА ОБЛОЖКЕ: Rapid Racer

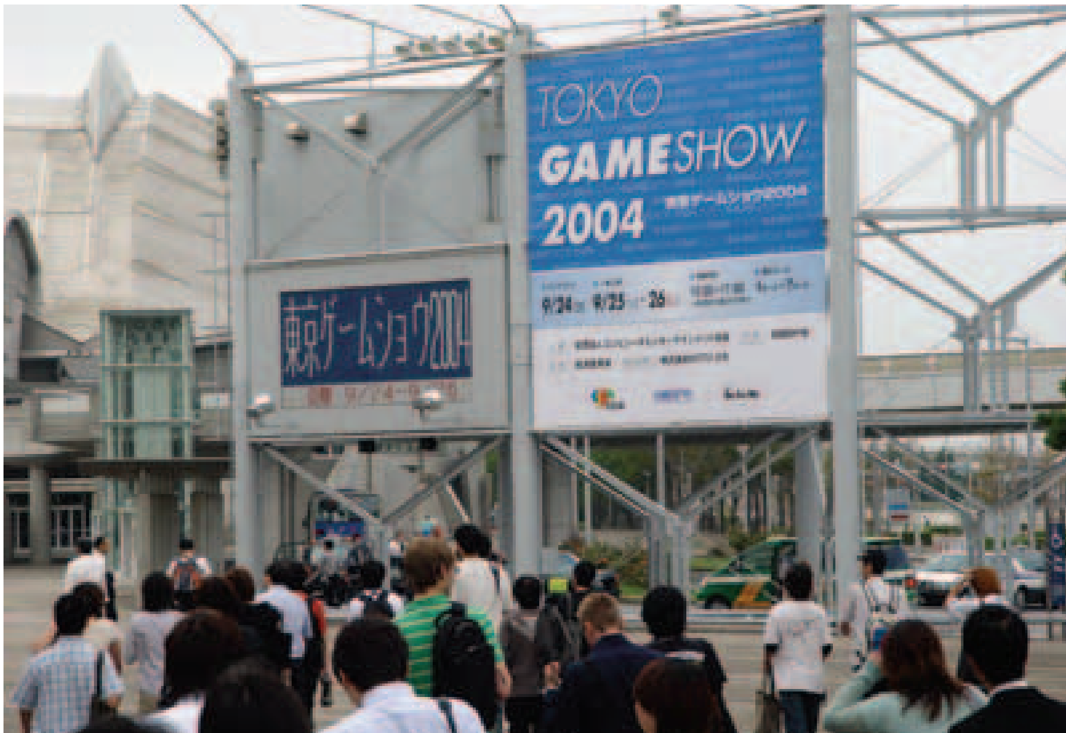




Читаешь старый номер и думаешь, что действительно раньше хороших игр выходило куда больше. Конечно, какие-то из попавших под нож рецензента проектов были забыты вскоре после релиза, но хватает и тех, что вспоминают и поныне. Castlevania: Symphony of the Night, к примеру, долгое время являлась эталонной игрой серии. Без PaRappa the Rapper невозможно себе представить историю танцевальных симуляторов. А Last Bronx и поныне радует завсегдатаев российских аркадных залов.
Для поклонников PC мы приготовили обзор одного из первых русских хитов – игры «Parkan: Хроника империи». Это сейчас ситуация, когда наши проекты легко попадают в чарты продаж на Западе, кажется нормальной. А в то время с умилением воспринимался просто факт существования игр, выпущенных соотечественниками, да и оценки им зачастую завышались. Не то что сейчас... ■



Выражения лиц обезьянок из Saru Getchu! (Ape Escape) для PS2 и PSP полностью соответствуют гримасам счастливых японских геймеров, наводнявших шоу.



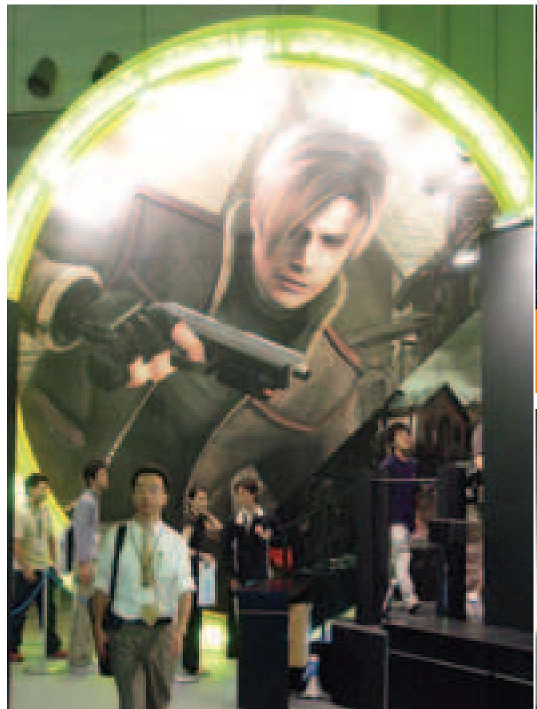
Гостей токийского шоу встречала впечатляющих размеров афиша, под которой специальные люди раздавали всем бумажные веера с рекламой игр, оказавшиеся весьма востребованными в душноватых выставочных залах.



По стенду SCEJ разгуливали пятьдесят девушек с прицепленными к ним полностью рабочими PlayStation Portable. На PSP крутились играбельные демки.



Над главным входом был прикреплен огромный светящийся логотип TGS 2004 – за три выставочных дня под ним прошли сто шестьдесят тысяч человек.



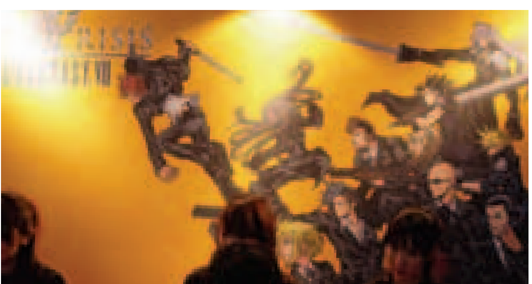
Ахтунг, нападение пятидесятифутового Леона! Capcom не прогадала, выставив Biohazard 4 (Resident Evil 4) для GameCube хедлайнером на своем стенде.



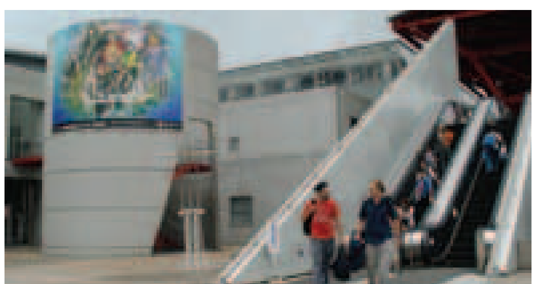
Японские игры для кэйтай, то есть мобильных телефонов, давно уже щеголяют трехмерной графикой, внятными сюжетами и сетевым мультиплеером.



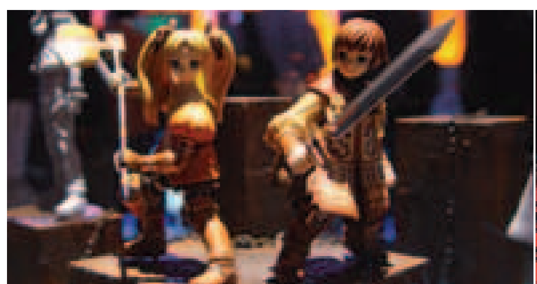
Сотни геймеров наблюдают за развитием событий в свежем трейлере Metal Gear Solid 3: Snake Eater, смонтированном специально по случаю токийского мероприятия.



Square Enix позволяла геймерам загружать демо-версии Final Fantasy VII: Before Crisis для мобильных телефонов стандарта i-mode.



Подходы и подъезды к выставке были завешены рекламой Lineage II – NC Soft рассчитывает, что корейская MMORPG станет в Японии не менее популярной, чем на родине.



Магазинчик с разнообразным мерчандайзом (фигурками, коллекционными картами памяти и т. д.) у стенда Square Enix атаковали несметные полчища народу.

Фото: Валерий «А.Купер» Корнеев, Михаил Разумкин

TOKYO GAME SHOW 2004: КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



Стенд Sega Sammy Holdings был, пожалуй, наиболее посещаемым – еще бы, здесь показывали давно ожидаемую публикой Sakura Taisen V Episode 0.



Спорим, такого джойпада для Dreamcast вы еще не видели? Заметьте, что он смоделирован на основе знаменитого шестикнопочного джойпада для Mega Drive.



Makuhari Messe – это несколько гигантских павильонов с крытым внутренним двориком, где во время TGS устраивают свои фотосессии косплееры.

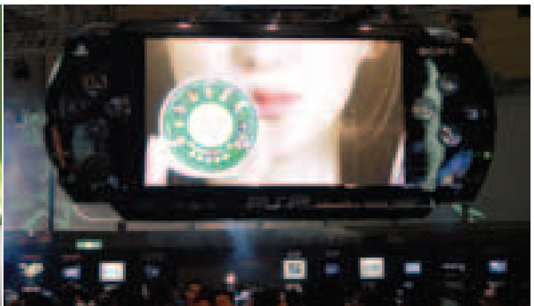


Словечко «Гэнки» в переводе с японского означает «веселый, жизнерадостный». Игровое издательство Genki старается держать марку.





В первый день выставки, когда пускали только прессу, в залах TGS попадались играющие знаменитости вроде г-на Джексона, самолично тестировавшего новинки.



Стенд SCEJ запомнился гигантской PSP, висевшей в нескольких метрах над полом. Проходя под ней, мы каждый раз жалели, что не запаслись касками.





Genki оборудовала подобие древнего японского дома, где желающие могли оценить качество очередной версии самурайского боевика Kengo.



Добрая треть огромного стенда SCEJ была посвящена GT4 и ее многочисленным режимам. Особое внимание было уделено Photo Mode, чей принцип действия объясняли всем желающим.



Специально для тестирования GT4 были спроектированы подобия кокпитов с удобными сиденьями и надежными рулями от Logitech.



Среди других проектов празднующей пятидесятилетний юбилей Namco выделялся скромненький файтинг с цифрой «5» в названии.



Чтобы сыграть раунд в Tekken 5, рядовому геймеру приходилось отстоять очередь, дважды опоясывавшую стенд Namco. Этот увлекательный процесс занимал, в среднем, минут пятьдесят.



Новая компактная модель PlayStation 2, незадолго до этого представленная в Лондоне, притягивала фотокорреспондентов как магнит.

С 24 по 26 сентября в токийском пригороде Тиба прошла самая масштабная в мире игровая выставка, где свою продукцию представили 117 компаний: всего было продемонстрировано более пятисот новых видео- и компьютерных игр, устройств и аксессуаров. Два дня мероприятие открыто для простой публики, поэтому цифры посещения особо впечатляют: нынешнюю выставку почтили своим вниманием 160096 человек (куда больше прошлогоднего достижения в 150089 посетителей). Подробный отчет о TGS 2004 вы найдете в следующем номере «Страны», а пока – оперативный фоторепортаж!





Огромная очередь стояла к демо-юнитам Phantasy Star Online: Blue Burst (PC) – то ли игру смотреть, то ли за халявными висюльками для мобильных телефонов.



Хотя демо-версия Devil May Cry 3 за несколько дней до начала TGS поступила в продажу как приложение к местному журналу, к ней выстраивались очереди.



Аналог Пикачу из Monster Rancher, этот желтый пушистый глаз разгуливал по залам и легонько приставал к зазевавшимся девушкам.



В отдаленном уголке выставки мы совершенно неожиданно обнаружили японские PC-издания Silent Storm 2 и Soldner.



У многих компаний рядом со стендом располагался магазинчик «сопутствующих товаров». Tecmo, к примеру, бойко торговала купальниками с символикой Dead or Alive.



Ассортимент магазинчика Konami почти целиком состоял из игрушек и кукол (в натуральную величину!), изображавших героинь Tokimeki Memorial.



Taito устраивала всевозможные конкурсы с раздачей призов, вроде беспроводных джойпадов и футболок, привлекая к своему стенду любителей халявы.





PSP присутствовали не только в виде играбельных демо-юнитов, но и в качестве декоративных элементов, использованных в оформлении стенда SCEJ.





Гости выставки могли ознакомиться с многочисленными образцами носителей UMD и упаковки игр для PlayStation Portable.

исследуйте мир вместе с компьютерами

WiENER Pro



Новые увлечения для всей семьи. Проводите время вместе!

Огромные возможности компьютера Wiener Pro на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT откроют новые общие интересы для детей, их мам и пап!

3 ГОДА ГАРАНТИИ

БЕСПЛАТНОЕ ВЫЕЗДНОЕ ГАРАНТИЙНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА В МОСКВЕ И САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ (для всех компьютеров, купленных с 1 сентября 2004 г.)

R&K

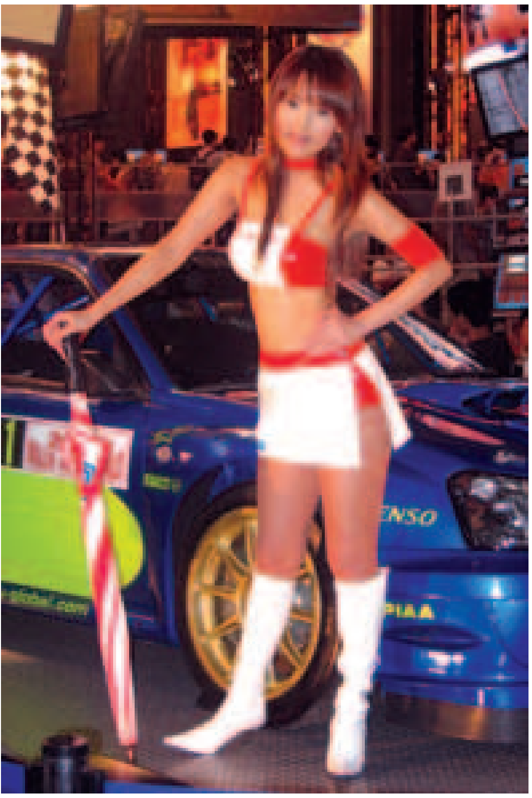
www.r-and-k.com

Wiener Pro совмещает горизонты поколений!

Товар сертифицирован.
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

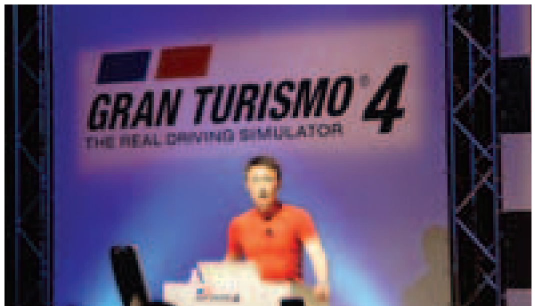
Оптовые продажи: тел. (095) 956-05-22

intel inside pentium 4





Наш главред самоотверженно дирижирует Peugeot 206 на узких улочках Gran Turismo 4. После выставки мы совершили визит к разработчикам – читайте о нем в следующих номерах.



Кадзунори Ямаути, глава Polyphony Digital, объявляет на специальной пресс-конференции о том, что в GT4 будет включено более шестисот пятидесяти автомобилей.



Sega Superstars (см. рецензию в этом номере «СИ») для EyeToy выполняла роль тренажера, на котором можно было размяться после стояния в очереди.



Интересное сочетание талисмана NVIDIA и «кавайных» персонажей японских игрушек: мощные видеокарты формируют графику азиатских PC-игр.



Павильон Capcom своими формами был похож на светящийся скелет доисторического ящера, а разветвленность заставляла вспомнить о кладбищах слонов.



Хотя Nintendo традиционно проигнорировала TGS, наличествовал софт для портативной системы DS от независимых разработчиков вроде Sega.



Konami вырядила своих стендисток, раздававших буклетики о разных версиях Metal Gear (PS2, PSP), в совершенно чудесный розовый камуфляж.





В Японии обложки Final Fantasy XI и ее многочисленных add-on'ов для PC иллюстрирует Йоситака Амана, в прошлом – главный художник серии.



Демо-юниты Forza Motorsports и Halo 2 теснились на стенде Microsoft плотными рядами. Особого ажиотажа вокруг них мы, впрочем, не заметили.


Говорят, что глаза
- зеркало души...
СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ
ПРЕДОТВРАТИТЬ
НЕИЗБЕЖНОЕ?
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ
- Уникальная металлическая коробка
- Дополнительный DVD-диск с эксклюзивными материалами о создании игры
- Саундтрек Killzone, записанный Пражским симфоническим оркестром
- Календарь Killzone на 2005 год
ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕХ, кто разместит предварительный заказ на игру до 15 ноября! Предварительные заказы принимаются в магазинах «СОЮЗ», «GamePark», «Видеолэнд», «Манго» и на сайте www.killzone.ru. Заполните специальную анкету в магазине или на сайте www.killzone.ru и получите по почте купон, подтверждающий заказ и гарантирующий получение коллекционного издания при покупке игры в указанных магазинах.
www.killzone.ru
PlayStation 2
KILLZONE
16+
PlayStation 2
НОЯБРЬ 2004
СУБТИТРЫ
НА
Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.





Убер-юнит сил хаоса, ужасный демон Кадысдох (Bloodthirster). На равных с ним могут схватиться только эльдарский аватар или дивизия танков космодесантников.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

КРУТО СВАРЕННЫЕ

ИГОРЬ СОНИН sonin@gameland.ru

Еще в начале года было ясно, что осенью на игровом рынке не на жизнь, а на смерть схватятся RTS-титаны. Колоссов ожидалось двое – Rome: Total War от Creative Assembly в красном углу и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth от Electronic Arts – в синем. Однако перед началом боя на ринг выскакивает сорванец в кепке, Warhammer 40000: Dawn of War от Relic, лупит обоим тяжеловесам по лбу и растворяется в толпе. Боксеры в растерянности, комментаторы в ужасе, зрители в восторге. Relic снова показывает, как надо делать культовые стратегии.

Вряд ли эти три большие RTS будут напрямую конкурировать друг с другом. В нынешнем сезоне только фэнтезийная Armies of Exigo копирует признанного фаворита, Warcraft III, всем прочим стратегиям и так есть чем потрясти. Rome: Total War берет историзмом, огромной тактической картой, менеджментом в масштабе Священной Римской империи и грандиозными сражениями. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth поражает выделкой. Глядя на экран, сразу и не поверишь, что это кино интерактивно, что задники не отрисованы художниками, а обсчитываются в реальном времени, что конница – не статисты в костюмах, а трехмерные мо-

Великая идея Warhammer 40.000: Dawn of War в том, чтобы открыть новый мир игрокам, которых до этого привлекали только дали планеты Аюр.









■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» / Game Factory Interactive
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Relic
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.dawnofwargame.com

Аватар выше пехотинца в три раза. Наступит, раздавит и фамилии не спросит.



Осада Хельмовой пади по-вархаммерски. Свободная камера превращает битву в кинодраму.



дели. Warhammer 40000: Dawn of War выделяется дизайном зданий и юнитов. Не зря в Games Workshop десятилетиями колдуют над одноименной настольной игрой: все участники боя существуют в одной плоскости, в одной вселенной. Каждая деталька на броне космодесантника, каждая шняга, торчащая из орочьей кучи хлама, каждый завиток на шлеме эльдаров – все настолько уместно и органично, что уставший от средневековий игрок сразу льнет к экрану. Такого эмоционального воздействия мы в футуристической RTS не ощущали со времен StarCraft. Авторы сразу открестились от любителей мерить поле линейкой, кидать кубики и раскрашивать фигурки (последнюю опцию, правда, все-таки перенесли на виртуальную почву). Ведущий дизайнер Джей Вилсон поясняет, что «команда не ставила себе целью создать точное воплощение книги правил настольной игры». Напротив, великая идея Warhammer 40.000: Dawn of War в том, чтобы открыть новый мир игрокам, которых до этого привлекали только дали планеты Аюр или королевства Азерот. Для тех же, кто отличает орка от гретчина, игра призвана стать лучшим воплощением вымышленной вселенной, картинкой без сучка и задоринки. И то, что показывает движок даже на скромных конфигурациях, потрясает не меньше, чем в свое время Warhammer: Dark Omen.

КОНКУРС КРАСОТЫ

Графика невозможна, невероятна, немыслима… Посмотрев на два Ground Control'а, подопечные мистера Гардена добавили полностью свободную камеру (в опциях, пожалуйста), которая вешается в стандартную стратегическую перспективу по кнопке Backspace и тыкается в ратушу при нажатии на Home. И снова безграничная свобода творит чудеса. В Operation Exodus первичны ландшафты, роскошная вода, волнующие пейзажи брошенных городов и глу-

А ГОВОРИЛИ, ПОЙДЕШЬ В АРМИЮ

А говорили, увидишь мир

День космического пехотинца начинается в четыре утра с молитвы. За ней – стрельбы, боевая подготовка, дневная молитва, обед, тактическая доктринация, боевая подготовка, вечерняя молитва, ужин, ночная боевая подготовка, ритуалы техобслуживания, пятнадцать минут свободного времени и отбой в полночь. Спать солдатам не обязательно: имплантат в мозгу поочередно отключает то одно, то другое полушарие.





К середине кампании чувствуешь себя в мире Warhammer 40.000 как рыба в воде, даже если до этого о «настолке» и слыхом не слыхивал.

бокое звездное небо. На картах Warhammer 40000: Dawn of War рельеф лишь обозначен (имеют значение лишь указанные дизайнером «укрытия»), солируют солдаты и техника. На них дизайнеры отыгрались за размытые кое-где текстуры поверхности. Анимация феноменальна, детализация потрясающа, словно каждого гоблина делали по технологии motion capture если не с «настоящих» гоблинов, то хотя бы с актеров из «Властелина колец». Против тысяч юнитов на одном поле из Rome: Total War дизайнеры Relic выставляют одного: эльдарского аватара. Циклопический воин ступает, оставляя на земле огненный след, пылая пламенем, играючи сокрушая все, что встречается на пути.

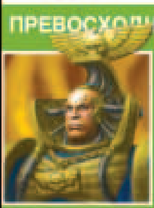
Крылатый демон хаоса также огромен, он раздирает дыру в земле, посреди карты, и выбирается на поверхность откуда-то изнутри, рвет, крушит и уничтожает, а если уж погибает, то разыгрывает последний спектакль на добрые десять секунд. Дыра снова открывается, он валится в преисподнюю, и, цепляясь лапами, загребая крыльями, летит в тартарары. Орбитальная бомбардировка, аналог ядерной бомбы из StarCraft, разрушительна для всех попавших в зону ее действия юнитов, и это чувствуешь спинным мозгом: каждая бомба с грохотом падает на землю, оставляя после себя выжженный кратер. Здания и некоторые юниты космодесантников плюхаются с орбиты в красных капсулах с таким звуком, что вздрагиваешь перед экраном и смотришь в потолок – вдруг по голове попадет. Орочьи постройки доставляются из-за края экрана на самолете, скидываются как бог на душу положит, катятся и разваливаются как придется, возвышаясь затем среди металлолома. Эти маленькие детальки, незначительные прелести, выписывают характеры рас в высшей степени рельефно. К середине кампании чувствуешь себя в мире Warhammer 40.000 как рыба в воде, даже если до этого о «настолке» и слыхом не слыхивал. Важнейший аттракцион Dawn of War – юниты, а изюминка графической части движка – бесподобная анимация боя. В том же Rome: Total War при всех достоинствах игры любое сражение выглядит, как полтавская битва: «смешались в кучу кони, люди». Игра от Relic иная. Для многих комбинаций юнитов записаны персональные пары анимаций: вот, например, пехотинец вонзает меч-бензопилу в бок орка и включает мотор… Тем временем его товарищи здесь же, рядом, машут, рубят, колют, пинают, стреляют, жгут – каждый занят своим уникальным делом. С высоты птичьего полета бой все равно похож на кучу-малу, но стоит спуститься с небес на землю, и разницу чувствуешь мгновенно. Они дерутся не понарошку! Чудо, в которое, тем не менее, придется поверить.

КУН-ФУ

Клеить на игру ярлычок стратегии в реальном времени стоит с оглядкой. Да, в ней сохранились многие частички классического C&C: строительство, крестьяне и разлапистая система апгрейдов, однако ж рудников, например, нет. Как недавний Ground Control 2, Dawn of War вертится вокруг захвата и удержания ключевых точек. Каждое такое место генерирует Requisition Points, которые заменяют валюту и уходят на развитие науки, армии, экономики. Энергия идет с генераторов, возводимых как на пустом месте, так и на «богатой почве» – в этом случае «доход электричества» увеличивается в разы. Орочий ресурс, доступный и необходимый только зеленокожим, зовется WAAAGH! (по-русски, очевидно, «ААААА!»), набирается за постройку Waaagh! Banner и снимает ограничение на количество голов в Орде.

ВЕРДИКТ

ПРЕВОСХОДНО



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Чарующий дизайн юнитов, живая анимация, всемогущий движок, четыре непохожие друг на друга расы, неординарный геймплей.

– МИНУСЫ

Скудная однопользовательская кампания, досадные дыры в системе управления отдельными юнитами.

Если покрасить доспех космического пехотинца в белый цвет, получается всамделишный имперский штурмовик. Эй вы, орочьи морды, куда Чубакку дели?





МАЛОВАТО БУДЕТ

НОВЫЕ РАСЫ В DAWN OF WAR – УЖЕ СЕГОДНЯ

В мире Warhammer 40.000 действует одиннадцать армий. Очумелые фаны уже ваяют модификации, которые добавят в игру расы Тау и Тиранидов. Джей Вилсон так комментирует ситуацию: «Relic всегда поддерживала создателей модов. Мы знаем, как важно уважение фанатов (это как никогда актуально для Dawn of War), ценим энтузиазм модеров и надеемся подружиться с ними. Мы делаем шаг навстречу, выпуская инструментарий для изменения нашей игры».



Кровища хлещет, кости хрустят. Добро пожаловать в 40000-ый год.

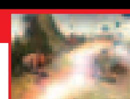
Возиться с микроменеджментом базы резона нет, всю битву игрок проводит на передовой, присматривая за отрядами, захватывая опорные точки, подбирая отмычки к обороне врага. Микроменеджмент войск – вот соль Dawn of War. Плодить юниты на базе обычно не приходится. Они передвигаются отрядами по несколько человек (голов?), а не спрятавшись за одну модельку, как в настольной игре. Однажды вышедши из барака, группа становится самодостаточной. С помощью панели управления в любой точке карты можно добавить к отряду свежих солдат, и они материализуются прямо из воздуха. Сержант, повышающий мораль и ТТХ подчиненных, производится тем же образом, в полевых условиях. На взвод можно взять несколько вариантов оружия: скажем, тяжелые винтовки, огнеметы или ракетницы. Первые эффективны против пехоты на большом расстоянии, вторые задают жару только вблизи, зато наверняка, третьи предназначены для уничтожения техники и зданий. Пушки существенно модифицируют характеристики их обладателей и, соответственно, позволяют на лету менять состав армии. Когда владелец оружия погибает, оно растворяется вместе с ним, освобождая арсенальный слот. Два клика – и в строю появляется готовый к бою новичок с нужным куском стали в руках. К чему приводит такая механика? Не нужно возвращаться на базу, не приходится отводить солдат подлечиться и гнать пехоту из бараков на фронт. Построив необходимый минимум зданий, можно переключиться на военные действия и к экономике возвращаться лишь эпизодически, когда появляются лишние «деньги». Каждый отряд – сам себе завод, барак и кузница, и только если его выкосит под корень супостат, придется заказывать на базе новобранцев. Расположение ключевых точек известно с начала матча, и это вынуждает рассылать пехоту во все уголки карты, занимать больше локаций, а значит – получать больше ресурсов. Отряд, овладевающий ключевой точкой, становится беззащитным и висит в таком состоянии достаточно долго, чтобы противник успел снарядить команду противодействия и доставить ее к месту происшествия. Вокруг стратегических локусов (они отличны от реликтовых и критических точек) кипит сражение, и часто ни одна сторона долго не может закрепиться, потому что стоит начать захват, и претенденты тут же спешат задать тумаков вражеским солдатикам. Как правило, хорошо укомплектованные отряды действуют эффективнее, чем несколько групп новичков за ту же цену, поэтому имеет смысл брать качеством, а не количеством. Так проще видеть ситуацию на карте, читать движения противника, управлять солдатами в бою. Под прекрасной оболочкой движка кроется глубокая позиционная стратегия из трех слагаемых – грамотной политики захвата ключевых точек, подбора правильных отрядов и, в последнюю очередь, разумного плана строительства базы.

ЗА ГОРКУ И ЗА МОРКУ!

На полях брани бесчинствуют четыре расы. К привычному со StarCraft балансу «люди (люди), зерги (орки), протоссы (эльдары)» добавились пехотинцы хаоса, которые выглядят точь-в-точь, как инфицированные земляне из знаменитой стратегии Blizzard. Человечество к сорокатысячному го-

НА УРОВНЕ

Ground Control 2: Операция Исход



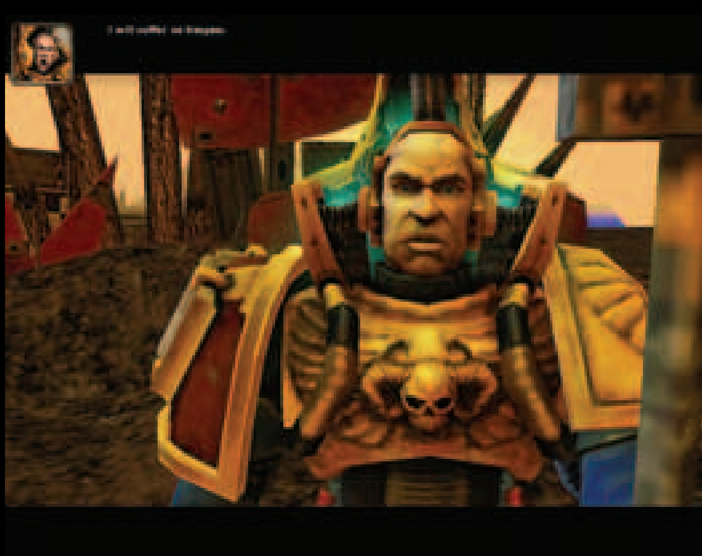
НЕ ПОХОЖА НА

Rome: Total War



DAWN OF WAR НЕ ПОХОЖА НА ПРОЧИЕ СТРАТЕГИИ, И ТЕМ ПРЕКРАСНА.

Не мышонок, не лягушка, не подретушированный образ для видеороликов и скриптовых сцен, а настоящая игровая модель.



Солдаты мечутся как очумелые, орут как ошпаренные и летают, как птицы. Анимация выше всяких похвал, а пелена тумана щадит процессор.



BANISHED FROM PARADISE

НЕ ПРО ФЕАНОРА



Миллионы лет назад эльдары правили галактикой, творили и уничтожали планеты силой мысли. Им ничто не угрожало, и эльфы незаметно впадали в маразм и декаданс. В конце концов их энергия создала столь мощный отклик, что тьма исторгла из себя Слаанеша, бога хаоса. Слаанеш продрал глаза, и многие эльдары от ужаса незамедлительно лишились разума. Теперь выжившие эльфы скрываются на дальних планетах в надежде возродить былое могущество.

Все в укрытие!

Если прицелиться мышкой на воронку от взрыва, на реку или на холм, курсор поменяет форму. Значит, отряд, который займет эту область, будет считаться укрытым, и повреждения для него начнут оцениваться по немного другим правилам. Юниты, находящиеся на возвышении, получают бонусы, а войска, переходящие реку вброд , наоборот, становятся легко уязвимыми. Бонус вешается не на весь отряд, а лишь на тех счастливчиков, что стоят в описанной на карте области. Понять, кто спрятался, а кто нет, можно по условному щитку над головой солдата. Если он есть, значит, юнит «в домике».

Политрук не спит

Под зеленой полоской здоровья у всякого отряда есть еще одна линия, синяя. Это мораль, второй важнейший параметр боевой единицы. Некоторые юниты и оружие воздействуют больше на психику противника, подавляя волю к победе. Среди них ощетинившаяся бензопилами орочья Банка-Убийца, гиганты, многие демоны и обыкновенные огнеметы. Деморализованные отряды почти безобидны, но игрок не теряет над ними управления. Думайте сами, отвести ли солдат в безопасное место и дать отдохнуть или же стоит выжимать победу любой ценой.









ду научилось заковывать солдат в толстенную броню, строить танки и джетпаки. Люди – привычная раса, здания и схема строительства интуитивно понятны каждому стратегу. Разобраться в системе можно за пять-десять минут. Зеленокожие берут числом и грубой силой. В ближнем бою самые дохлые орки одолевают космическую пехоту, но стрелки из них не такие ловкие, да и с техникой туговато. Машины, созданные орками, с виду напоминают груды металлолома. Таковыми они и являются. Эльдары, дивные создания мира Warhammer 40.000, знакомы многим. Эльфы – они и в Африке эльфы: быстрые, ловкие, незаметные, все как на подбор вильгельмы телли. Силы хаоса – бешеные культисты-культуристы, отчисленные из космической пехоты за несоблюдение устава и личной гигиены. Базовые юниты хаотиков похожи на человеческие аналоги, до тех пор пока из земли посреди базы не поднимутся демонические врата. Вылезшие оттуда черти облизываются метровыми языками, стучат копытцами, пугают до дрожи в коленках – одним словом, морально ломают врага и кусают беззащитных противничков в пупки.
Все расы доступны в многопользовательском режиме, а в сингле на руки выдают одних космодесантников. Остальных приходится осваивать в путаных обучающих миссиях (по одной на брата) и пробовать в «скирмише». Кампания начинается в немудреных традициях Warhammer: Dark Omen. Отряды космопехоты воюют себе с зеленокожими, наталкиваются на большее зло и ведут борьбу уже с ним. Все, что желали сказать дизайнеры и сценаристы, уместилось в дюжину миссий, которых хватает на пару-тройку вечеров. Этого мало. Привлекательный сеттинг и бесподобный дизайн заслуживают того, чтобы с их помощью рассказали не то что историю – роман не слабее старкрафтовой саги. И это будет, но не сейчас: авторы клянутся опубликовать со временем все инструменты для модификации игры. Пока же на диске хоть шаром покати…
Сетевые стратеги уже вовсю проверяют игру на прочность: она держится, но трещит по швам. Управление солдатами на уровне взводов выглядит неплохо, когда у одной из сторон есть четкое численное или техническое превосходство. Если же на поле сходятся две равные по силам армии, исход сражения решают тонкости, копаться в которых обременительно. Например. В отряде повреждения получает тот юнит, что стоит ближе к врагу, и отвести жертву с передовой, спрятать за спинами товарищей, дать ей передохнуть, невозможно. Такой функции банально не предусмотрено. А если погибает человек с базукой, без которого страшный вражеский танк не одолеть ни в жисть? Пока одна сторона воспроизводит гренадера, вторая получает неоправданный тактический перевес. Грамотное расположение солдат играет огромную роль, совершенно упущенную из виду разработчиками и движком, который может запросто поставить снайперов под удар, сдуру спрятав автоматчиков в кусты. Готов предсказать первое улучшение, которое Relic внесет в дополнение: дай только срок, канадцы добавят поддержку формаций, так облегчающих жизнь в Age of Mythology.
Итого. Dawn of War – игра, достойная славы блистательной Dark Omen. Dawn of War – первая «взрослая» RTS осени и в то же время первая смазливая трехмерная стратегия по миру Warhammer 40.000. Вторая после Ground Control 2 серьезная игра, где тактика захвата и удержания ключевых высот важнее порядка строительства зданий, вторая после StarCraft непошлая стратегия футуристического толка. Среди прямых и косвенных конкурентов Dawn of War похожа на младшего брата-вундеркинда, который закончил школу раньше прилежных товарищей и уже умничает со взрослыми, пока старшие еще сдают экзамены. А что он тактику плоховато знает, это дело наживное. Вундеркинд же, еще подучится! ■


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
• Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
• Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
• 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
• Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
• Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
• Возможность захвата вражеской техники во время боя.
• Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.
1С
G5 SOFTWARE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

N-GAGE: ЗА КУЛИСАМИ

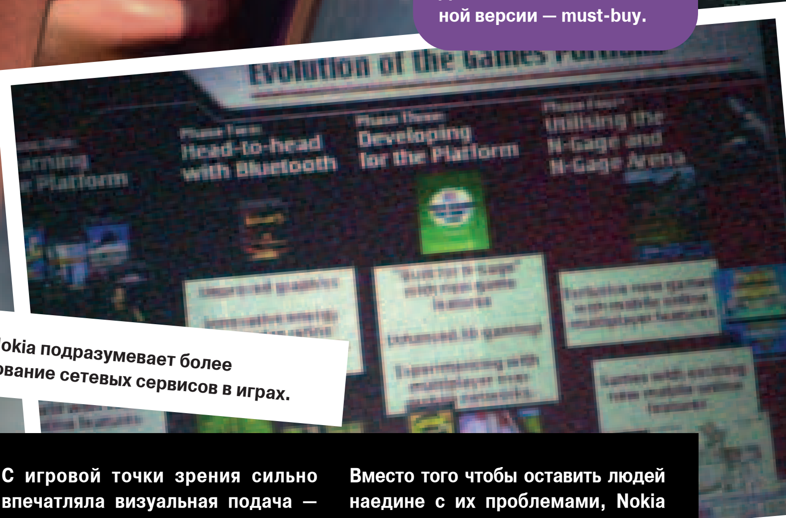


13-14 сентября в Ванкувере (Канада) прошла пресс-конференция Nokia, посвященная направлению N-Gage и перспективам его развития. На мероприятии были представлены новые игровые проекты для системы, а также обозначен подход Nokia к рынку и маркетинговые стратегии. На пресс-конференции присутствовало более 50 журналистов со всего мира, среди которых находился и ваш непокорный.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

RIFTS: PROMISE OF POWER

В основе проекта лежит небезызвестная настольная ролевая игра. Причем занимаются разработкой фанаты вселенной Rifts из Nokia. Жанр — изометрическая тактическая RPG. Идея оригинала сохраняется, так же как и огромное число известных героев. 50 видов врагов и NPC, 80 часов геймплея и полностью трехмерный мир — основные фишки игры. Камера свободно вращается и при необходимости позволяет делать zoom. Поддерживается кооперативная игра по Bluetooth. Для поклонников настольной версии — must-buy.



Новая стратегия Nokia подразумевает более активное использование сетевых сервисов в играх.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Nokia официально объявила, что с момента запуска N-Gage по всему миру было продано более 1 миллиона портативных консолей. Внушительный результат был достигнут за 11 месяцев во многом благодаря выпуску модификации N-Gage QD и оперативно расширенного ассортимента игровых проектов. Илька Райскинен, вице-президент игрового направления Nokia, также с радостью поделился, что на онлайновый сервис N-Gage Arena на текущий момент подписалось более 100 тысяч пользователей. Это только подтверждает страсть геймеров к онлайновым играм и возможности соревноваться.

REWIND

Nokia, настоящий зверь в индустрии мобильных телефонов, приняла решение вторгнуться на территорию геймеров, представив на рынке N-Gage. В портативной системе собрано все лучшее от телефонов, но само устройство рассчитано в первую очередь на активных игроков, но никак не на пользователей мобильной связи.

С игровой точки зрения сильно впечатляла визуальная подача — на экране размером с GBA можно было играть в полностью трехмерные Tomb Raider и Tony Hawk's Pro Skater. В то же время смущал дизайн, малое количество выпущенных проектов, и судьба консоли находилась под большим вопросом. Доведенная до абсурда забава с side-talking — еще полбеды. Сильно раздражала необходимость снимать заднюю панель и вытаскивать батарею, чтобы сменить карту с игрой.

Вместо того чтобы оставить людей наедине с их проблемами, Nokia быстро отреагировала на пожелания пользователей и через десять месяцев после запуска оригинальной системы выпустила модификацию N-Gage QD. Меньше по размерам, удобнее в использовании, никакой речи о side-talking, встроенная поддержка N-Gage Arena и внешний слот для игр. Кроме того, стоит выделить новую матрицу для экрана, вследствие чего яркость изображения стала выше. Для сравнения, Nintendo потребовалось два

года, чтобы выкатить обновленную версию GBA. Но какие в действительности перспективы у Nokia?
Пользовательская база значительно увеличилась за год: в момент запуска было продано 5500 игровых систем, а сейчас достигнута планка в 1 млн. В первую очередь проявили наибольший интерес к системе европейские страны, в Штатах же только сейчас ощущается серьезный прорыв по продажам.
Чтобы поддержать увеличивающийся спрос на систему, Nokia всерьез задумалась над портфолио игр. В результате более 40 новых проектов должны появиться в продаже в ближайшее время. Значительно возрос интерес к системе и в Интернете, подтверждение тому — более 50.000 скачиваний демо-версии Pathway to Glory, горячо ожидаемого проекта на тему Второй мировой.
Единственный сложный момент — позиционирование системы на рынке. Nokia не желает, чтобы N-Gage воспринимали как еще один навороченный телефон, и при этом не собирается ставить его в одну линейку с портативными системами, как GBA, Nintendo DS и PSP. По этой причине формируется новая аудитория – так называемых мобильных геймеров.
Огромное значение приобретает дистрибуция игровых продуктов по Интернету. Разумеется, их по-прежнему можно найти в розничной сети, но любой владелец N-Gage имеет возможность скачать их, пользуясь услугами своего телефонного оператора. Да и распространяемые через Интернет версии игр на порядок дешевле. Таким сервисом не может похвастаться ни одна существующая портативная консоль.
Другое весомое преимущество — всегда можно безболезненно оторваться от 3-минутной или 5-часовой игры, а потом вернуться. Anyone. Anywhere. Хороший слоган. Забыть N-Gage дома непростительно — мобильный телефон, как-никак. Посему пользователь N-Gage всегда, в любое время дня и ночи готов к игре. Лишь бы библиотека игр состояла из достойных проектов. Заручившись поддержкой таких крупных издательств, как Activision, THQ и Electronic Arts, Nokia может рассчитывать на светлое будущее. Хотя бы в рамках выбранной ниши.

НА АРЕНЕ

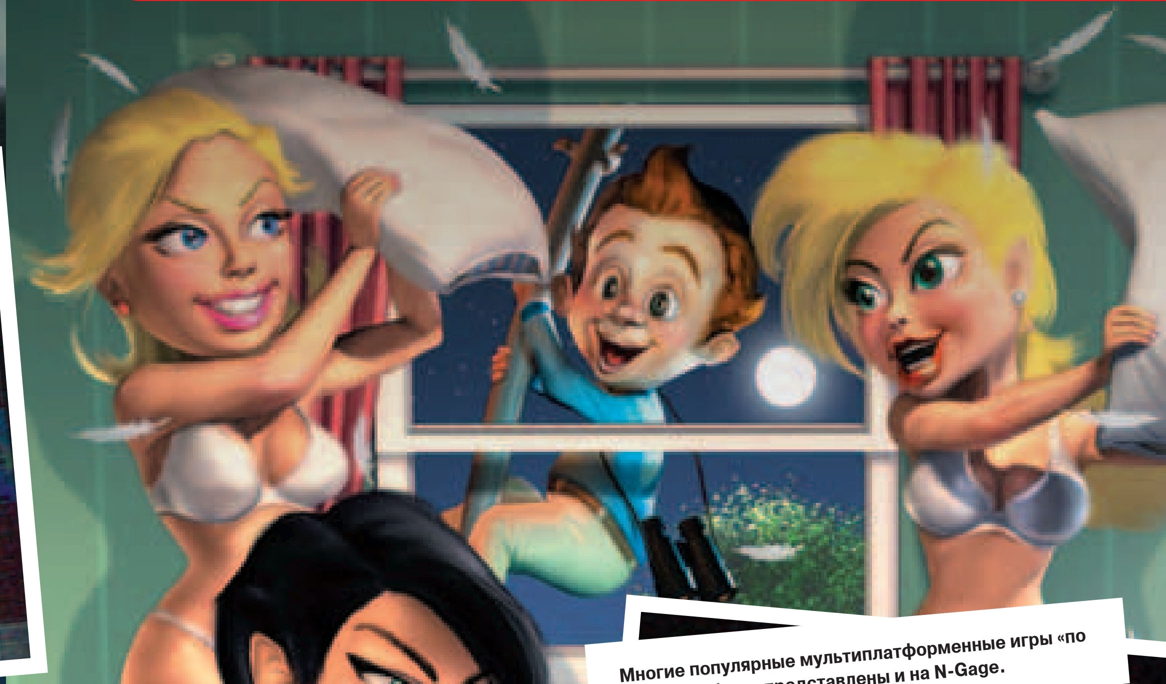
N-Gage Arena — уникальный сервис для пользователей системы, полноценная онлайн-поддержка со списками друзей, чатами и форумами. Находит реализацию практически в каждой игре: от размещения набранных очков в таблицах рейтингов до мультиплеерной игры с геймерами со всего мира. При этом услуга совершенно бесплатная. Все, что требуется, — N-Gage, игра и GPRS-канал, который обеспечивает телефонный оператор.
Все будущие проекты разрабатываются и затачиваются под возможности N-Gage Arena. При этом создатели имеют полную свободу в плане использования существующих опций и добавления новых. Структура меню остается неизмен-

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

Также прорывная игра из новой линейки, стоит в одном ряду с Pathway to Glory. Благодаря совместным усилиям Nokia и Sega, вы можете перенестись в фэнтезийный онлайн-мир и путешествовать в нем на своей летающей крепости. Возможно, на словах звучит скучно, но реализация, поверьте, — выше всяких похвал.
Завязка малооригинальна. В тройку лидеров в N-Gage Arena выбрались читеры, которых раскусили и с позором прогнали. Теперь у вас есть все шансы занять их места. Главное — набрать максимальное количество очков, чем вы, в принципе, и будете заниматься.
Мобильная MMORPG — новое изобретение Nokia. Для начала предстоит создать свою армию из монстров, ниндзя, вампиров и прочих персонажей. В вашем распоряжении 50 тысяч видов оружия, предметов и волшебных алмазов. Вы улучшаете навыки бойцов и выставляете их на арену, на этом ваша роль в воспитании заканчивается – герои сражаются без вашего непосредственного участия.
Планируется организовать аукцион — с продажей и покупкой ценных артефактов. Оффлайн-режим также присутствует и рассчитан на 60 часов геймплея, но все-таки бои на N-Gage Arena — изюминка игры.







Выпуск QD и эволюция игр — уверенные шаги по завоеванию рынка.



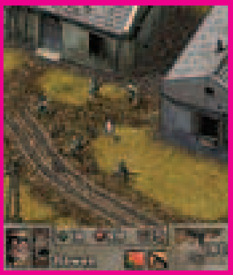
Многие популярные мультиплатформенные игры «по мотивам» будут представлены и на N-Gage.

ONE

Секретный проект, представленный впервые на пресс-конференции, — мультиплеерный файтинг One. Прелесть игры в том, что своего бойца вы создаете сами — определяете фигуру, подбираете одежду, можете даже наколоть тату.
Закончив с внешним видом, смело выдвигайтесь на N-Gage Arena и ищите соперника по скиллу и региону. Поощряется создавать кланы и организовывать свои бойцовские клубы. Трехмерные рендеры и бэкграунды выглядят очень стильно. Проект находится на очень ранней стадии разработки, но уже сейчас производит исключительно приятное впечатление.

PATHWAY TO GLORY

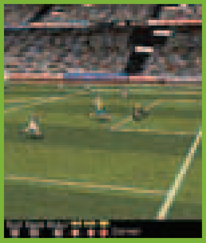
Pathway to Glory — игра-убийца, открывающая линейку проектов нового поколения для N-Gage. В мультиплеерной RTS на тему Второй мировой могут принимать участие до шести игроков. В вашем распоряжении небольшой батальон — как для сражений онлайн, так и для прохождения миссий в гордом одиночестве. Как заявляют сами разработчики, это игра об отдельных личностях, а не о противостоянии в целом. Уровень интерактивности на высоте — вы можете взорвать склад, который использовался противниками в качестве прикрытия, и обеспечить себе легкую победу. Сильная сторона проекта — возможность общаться во время игры. Причем вы можете посылать простые текстовые сообщения и даже пользоваться голосовым чатом. N-Gage — это же еще и телефон, который легко превращается в полевое радио. Аудио-сигналы передаются в реальном времени, при этом сильно компрессируются. Представлено 12 мультиплеерных карт, по три на каждую из четырех локаций — Италия, Нормандия, Сицилия и река Рейн. Из того, что мы видели, – очень и очень многообещающий проект. Прорывной.

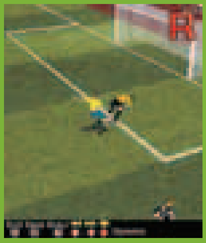




FIFA 2005

Название говорит само за себя — новая версия популярного футбольного симулятора. Цифры впечатляют: 50 лицензий, 20 лиг и 10 тысяч игроков. Из ключевых изменений: плавная анимация спрайтов и доведенная до ума система управления. Карьерный режим длится пять лет, также имеется возможность игры по Bluetooth для 2 игроков. Посредством N-Gage Arena памятные моменты из матчей загружаются онлайн – на всеобщее обозрение.





ной от игры к игре, посему все всегда знакомо и понятно.

Nokia выделяет две основные черты системы: мобильность и игры. Никакой встроенной камеры, никакого GPS-трекера, никакого mp3-проигрывателя и прочих премудростей. Правда, все эти возможности будут воплощены в виде отдельных аксессуаров. Увлекательность игрового процесса — вот что является наиболее приоритетным для портативной системы. Выпуск новой версии N-Gage пока не планируется. По словам представителей компании, в модификации QD были учтены все пожелания пользователей и исправлены основные недочеты.

В КАРМАНЕ

Nokia расписала четыре стадии эволюции игр для N-Gage, обрисовав концепции находящихся в разработке проектов.

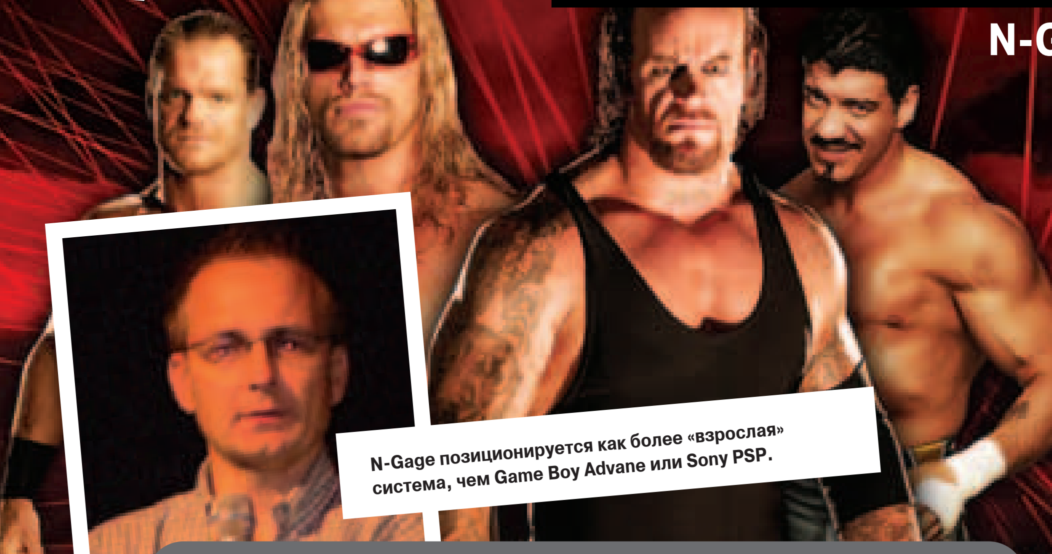
Первый этап, в основном, был ориентирован на узнаваемые бренды, посему игры этого периода — портированные с других систем проекты, известные и раскрученные. Разработчики присматривались к новой консоли и проверяли ее способности, а издатели аккуратно нащупывали возможности рынка. Игры впечатляли уровнем реализации для портативной системы, но в то же время были далеко не идеальны. Tomb Raider — неплохая игра, но никаких существенных изменений, чтобы учесть формат N-Gage и его особенности, сделано не было. Сюда же можно отнести платформер Sonic N и скейтбординговый симулятор Tony Hawk's Pro Skater, который, кстати, и по сей день остается лидером по продажам.

На второй стадии приобрели значение мультиплеерные режимы и возможность использовать в этих целях Bluetooth. Яркий пример — FIFA 2004, футбольный симулятор, который прежде всего нацелен на командную игру.

В данный момент игры для N-Gage находятся на третьем этапе эволюции. Это значит, что проекты разрабатываются и затачиваются исключительно под возможности N-Gage. Что называется — from scratch. С нуля. Яркий пример — шутер от первого лица Ashen, созданный специально для системы от Nokia.

И, наконец, четвертая стадия — полная поддержка N-Gage Arena. Из системы выжимается все — от использования всех 12 кнопок до микрофона. N-Gage Arena продлевает срок жизни игры и вместе с тем работает на создание сплоченного коммьюнити. Pathway to Glory позволяет общаться с соперниками вживую, а геймплей Pocket Kingdom полностью сконструирован на ресурсах Arena. ■

N-Gage не был идеальной системой, и Nokia это признает.

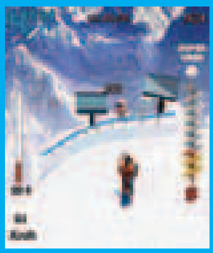


N-Gage позиционируется как более «взрослая» система, чем Game Boy Advane или Sony PSP.

SSX: OUT OF BOUNDS

Симулятор сноубординга, заточенный специально для консоли от Nokia. 10 известных и полюбившихся всем героев и куча трюков в арсенале. 11 уровней смоделированы в полном 3D. Четыре режима игры: Arena, Bluetooth, Conquer the Mountain и простой сингл-режим. Игрушка радует наличием 22 музыкальных треков, среди которых фигурирует эксклюзивная композиция ванкуверовской команды Swollen Members. Качество текстур — на уровне, единственное разочарование — малополигональные модели. Тем не менее, для фанатов SSX — отличная карманная версия.







ASPHALT: URBAN GT

Первая игра на тему уличных гонок от Gameloft для N-gage. Пять режимов: Instant Play, Road Challenge, Free Race, Time Attack и Cop Chase. В последнем вы можете выступать как в роли копа, так и в роли преступника. Мультиплеерные режимы, реализованные посредством Bluetooth: от 2 до 4 игроков в Time Attack и Championship, а также 2 игрока в Cop Chase. Двадцать лицензированных автомобилей: Ford, VW, Jaguar, Aston Martin, Audi и Lamborghini. Все авто легко поддаются тюнингу. Трассы проходят в Майами, Париже, Гонконге, в Чернобыле (!), Лас-Вегасе. Впечатления — только положительные.

RESIDENT EVIL 4

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



ПОД ВЛИЯНИЕМ ICO

Продюсер Resident Evil 4 утверждает, что в ICO не играл, хотя, как и любой специалист по индустрии, представляет себе, о чем там идет речь. Однако общее у обоих проектов, несомненно, есть. На определенном этапе Леон обнаруживает Эшли и вынужден сопровождать и защищать ее, достаточно долго. Затем они расстанутся, но снова встретятся, и вам даже придется управлять девушкой. В отличие от ICO, «парный» геймплей занимает не очень много времени, и решать логические загадки, связанные с взаимодействием Леон-Эшли, если и придется, то редко. Resident Evil 4 – прежде всего action, а лишь потом – adventure. Хотя сюжет, конечно, играет здесь очень важную роль.

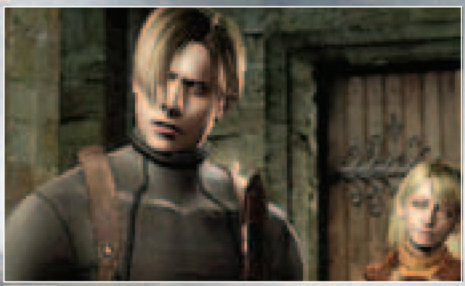
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Поклонники Resident Evil были шокированы заявлением Capcom о присвоении сериалу Resident Evil статуса эксклюзивного для GameCube. В продажу уже давно поступили римейки ранних частей игры, а также Resident Evil 0, к качеству игр никто претензий не предъявлял, однако они разошлись на удивление небольшими тиражами. Свою роль сыграла и относительно низкая популярность консоли, однако нельзя отрицать того, что Resident Evil «выдохся», потерял свою привлекательность для многих геймеров.

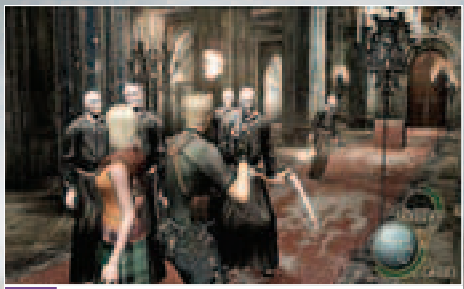
Четвертая часть была анонсирована в конце 2002 года, однако долгое время о ней ничего не было слышно, пока прессе не «скормили» первые скриншоты и видеоролик. Из них стало ясно, что главным героем игры является Леон Кеннеди из Resident Evil 4 (на некоторых кадрах до смешного похожий на протагониста Final Fantasy VIII), а дизайн и геймплей останутся прежними. Трудно сказать, что именно подвигло Синдзи Миками, создателя сериала, и Хироюки Кобаяси, продюсера игры, на решение отказаться от этих наработок и начать делать все «с нуля», но результаты продаж Resident Evil 0 наверняка были учтены. Чуть более полугода назад, 17 марта, компания Capcom

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 11 января 2005 года (США)

http://www.capcom.com



Как и прежде, Resident Evil — сюжетно-ориентированный боевик. Роликов будет много.



Эшли – хрупкая девушка, поэтому главному герою придется ее защищать от монстров.



В отличие от того же Silent Hill, автомат в RE4 будет использоваться достаточно активно.



Факелы в руках врагов – не элемент антуража, а грозное оружие. Не подпускайте их близко!

ЛЮДИ И МОНСТРЫ

Чтобы справиться с Леоном, жители деревни и те, кто за ними стоит, будут вынуждены прибегнуть к крайним мерам. Например, выпустить на свободу диких монстров, которых когда-то лишь с большим трудом удалось запереть ценой жизни нескольких людей, сожранных этими тварями. Они открыли ящик Пандоры и, возможно, потом еще пожалели бы об этом. Но Леон под вашим чутким руководством сокрушит и гиганта, напоминающего огра, и обитающее в озере чудовище. Наверняка в запасе у разработчиков есть и боссы, которых они публике ни разу еще не показывали.

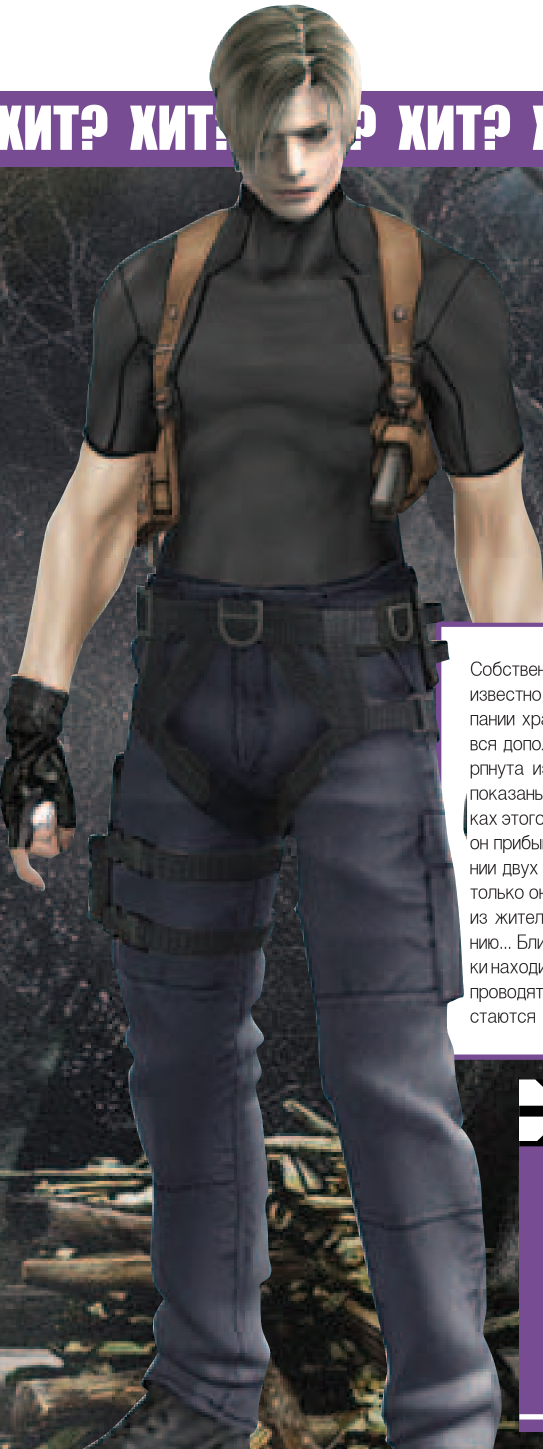


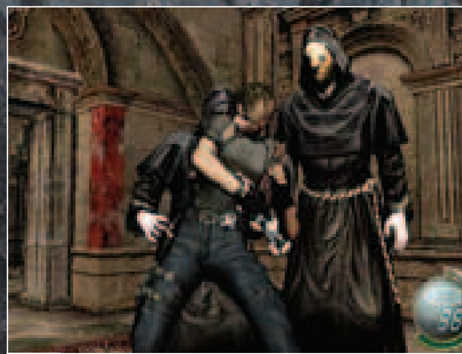
представила новый вариант Resident Evil 4 на видео, а к выставке E3 подготовила и полноценную играбельную версию. Пресса была шокирована – скорее журналисты были готовы к отмене проекта или переносу его на PlayStation 2. Чем же так «напугал» их новый RE?

ОПЕРАЦИЯ «ЕВРОПА»

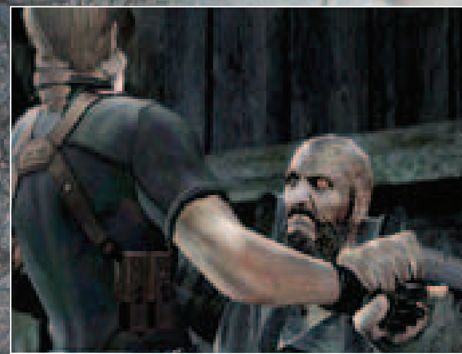
Больше никаких зомби! Их место займут люди-с-промытыми-мозгами, ведущие себя странно и, по словам продюсера, уже не имеющие ничего человеческого. Это может показаться косметической заменой одного типа противников на другой, но лишь на первый взгляд. Как известно, нормальные живые мертвецы не умеют бегать, не способны пользоваться оружием, общаться друг с другом и принимать сложные решения. Если в какой-то игре или фильме это не так, то это неправильные зомби, а сценаристов и дизайнеров надо отправить им на съедение. В Resident Evil 4, судя по словам разработчиков, не будет ни корпорации З.О.Н.Т.И.К., ни Т-вируса, а превращать нормальных людей в ненормальных будет совсем новая напасть, с которой и предстоит разбираться протагонисту. И с учетом того, что противостоять ему будут быстрые, ловкие и хитрые противники, стиль геймплея сменится кардинально, став в некотором смысле ближе к сериалу The House of the Dead. События игры разворачиваются через шесть лет после уничтожения Racoon City со всеми его подземными комплексами. Ядерный взрыв на территории США – не самая большая цена за окончательное решение проблемы с Т-вирусом и чудовищными монстрами. Офицер Леон Кеннеди переквалифицировался и теперь работает в секретном агентстве. Непосредственное задание – охрана президента и его семьи. Все шло хорошо, пока однажды дочь «лидера свободного мира», Эшли, не исчезла в одной из европейских стран. Главный герой отправляется в небольшую деревню, где девушку видели в последний раз, и выясняет, что та была похищена. Мотивы и личности преступников неизвестны.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Помимо загадочной деревни, Леону придется побродить и по средневековому замку.



Местами игра напоминает кинохит Hellboy. К счастью, протагонист здесь куда красивее.

Собственно, это практически все, что известно о сюжете. Представители компании хранят молчание, и практически вся дополнительная информация почерпнута из демо-версий, которые были показаны на E3, ECTS и других выставках этого года. В самом начале игры Леон прибывает в деревню в сопровождении двух местных полицейских, однако только он пытается поговорить с одним из жителей, как подвергается нападению... Ближе к середине игры он все-таки находит Эшли и некоторое время они проводят вместе, затем ненадолго расстаются и снова встречаются. Третий положительный герой – загадочный незнакомец, многое знающий о том, что же на самом деле происходит в деревне, однако не спешащий раскрывать свои карты. Кто стоит за сумасшествием жителей деревни, неизвестно, однако по мере прохождения игры вам будет доступна еще одна большая локация – средневековый замок со всем соответствующим антуражем. Обитают там облаченные в черное и красное монахи, приверженцы зловещего культа. Очевидно, что Эшли отведено важное место в их планах, и Леону необходимо не дать им выполнить задуманное.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ...

Как выглядит геймплей RE4? Наверняка вы помните, что разработчиков не раз упрекали за то, что они уже много лет не могут избавиться от системы управления, разработанной еще для самой первой игры серии. Основная особенность: стрелки «влево» и «вправо» разворачивают героя, а «вперед» и «назад» отвечают за движение в сторону, куда он «смотрит», и в обратном направлении. Аналоговых джойстиков тогда у PlayStation и Saturn не было, камеру крутить в ранних играх было нельзя, поэтому она была по-своему инновационной и очень удобной. Но в том же Resident Evil Code: Veronica уже хотелось получить нечто новое, использующее все возможности устройств управления и графического движка. Скажем, как в Devil May Cry. В Resident Evil 4 эта проблема была решена очень просто. Фактически управление остается прежним, однако меняется перспектива. А что было странным и непривычным для современного боевика от третьего лица, то является стандартом для FPS или вариации на эту тему – вида «из-за плеча героя». Игра использует все возможности аналогового джойстика GameCube, управление интуитивно – вы легко сможете заставить героя бежать в правильном направлении с нужной скоростью.

ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Иногда вам придется перейти в эту, более привычную для фанатов FPS, перспективу. Она применяется для осмотра местности в бинокль, а также для точного нацеливания огнестрельного оружия, прежде всего – снайперской винтовки. Если помните, похожий подход использовался в сериале Metal Gear Solid и работал там великолепно. «Снимать» врагов издалека надо будет достаточно часто, ведь нападать на группу умных и быстрых монстров очень опасно. Гораздо проще «работать» с безопасного расстояния, а затем уже подходить и добивать в упор засевших в укрытиях гадов. Также хочется отметить еще одну новую фичу – возможность расстреливать летящие в вас предметы, например – метательные ножи и топорики. Она тоже позаимствована из The House of the Dead.



Следите за линейкой энергии Эшли. В случае гибели девушки игра прекращается.

Логичным развитием идей предыдущих игр выглядит и добавление кнопки выполнения контекстно-зависимого действия. Подобная есть в большинстве JRPG – ей разговаривают с NPC, подбирают предметы, обыскивают шкафы и ящики и прыгают через препятствия. В Resident Evil 4 с ней же связан и местный аналог Quick Time Event из Shenmue (а теперь уже – и многих других игр). Например, если в битве с одним из боссов вовремя (а это непросто!) нажать эту самую кнопку, то можно избежать его атаки. Еще одна интересная фича – возможность поражать врагов в разные части тела. Она присутствовала и раньше, но лишь в четвертой части – в полном формате. Монстры реалистично дергаются под вашими ударами,

МТС.OPEN

новый тариф

все входящие бесплатно

Революционное предложение от МТС!

Впредь только общение и ничего, кроме общения…

Наслаждайтесь, ведь теперь, отвечая на ЛЮБЫЕ звонки, Вы можете говорить сколь угодно долго, не тратя ничего, кроме заряда Вашего телефона! А все потому, что в новом тарифе МТС.OPEN АБСОЛЮТНО ВСЕ входящие – БЕСПЛАТНО:

- с местных,
- мобильных,
- междугородных,
- международных

телефонов.

МТС GSM

люди говорят

Подробности в офисах МТС, в салонах связи и на сайте www.mts.ru

В зоне действия домашнего коммутатора. Товар сертифицирован. Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации №№ 14665, 24136

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



Такие кадры не могут не вызвать ассоциации с игрой ICO от Sony. Но здесь все по-другому…

СТРАШНЫЕ ЛЮДИ

Раньше общим местом в статьях об играх-ужастиках было сравнение их методов решения главной задачи – «испугать геймера». Resident Evil в этом контексте описывался так: «из-за любого угла может выскочить монстр и сказать «бу!». Запоминающейся чертой была и анимация открывающихся дверей при переходе из комнаты в комнату. Пока игра подгружала данные с диска, геймер гадал, кто же ждет его впереди. Эта фича в RE4 присутствовать не будет вообще, а количество сцен, рассчитанных на то, чтобы напугать игрока, значительно сократится. Придется больше думать о том, чтобы вашего персонажа не убили наседающие монстры; их постоянный прессинг, судя по всему, и призван действовать на нервы игрока. Тоже вариант.

СОВСЕМ НОВОЙ ДЛЯ СЕРИИ ЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СТАЦИОНАРНЫЕ ОРУДИЯ – ПУШКУ И КАТАПУЛЬТУ. А С ОБИТАЮЩИМИ В ОЗЕРЕ МОНСТРАМИ МОЖНО СПРАВИТЬСЯ ЛИШЬ С ПОМОЩЬЮ ГАРПУНА.

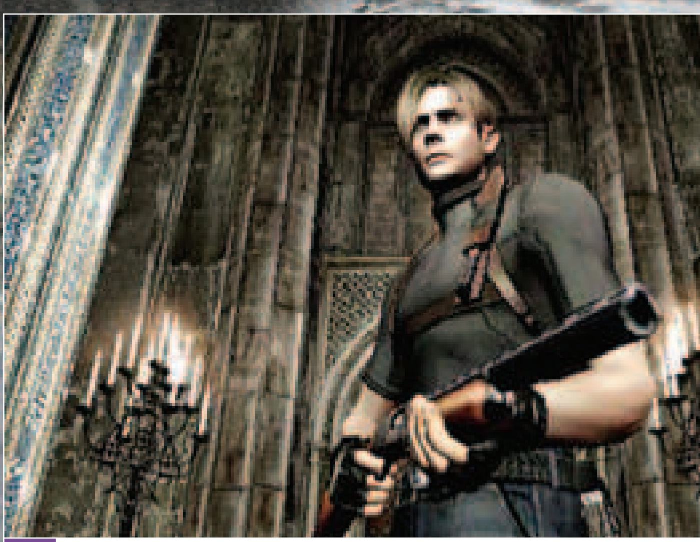
быстро умирают от попадания в голову и окрашивают все вокруг в цвет своей крови, если вы их разнесете на куски особенно удачно. А от других фирменных фишек RE было решено отказаться – например, от жесткого ограничения на количество предметов. Оно сохранится, но серьезных проблем не вызовет, и класть лишние вещи в сундуки более не придется.

Как видите, Resident Evil 4 никоим образом не отбрасывает идеи предыдущих игр, а использует лучшие из них. Самое же главное нововведение – увеличение зрелищности и скорости боев. Количество боеприпасов будет ограничено, но не так сильно, как в старых RE или же Silent Hill. Серьезно дополнен арсенал, причем не только «пушками», которые надо использовать один раз за игру в битве с последним боссом. И враги тоже не обделены средствами уничтожения! Леон вооружен гранатами, деревенские жители любят устанавливать мины-растяжки. Офицер стреляет из пистолета, револьвера, дробовика и автомата, вражеские монахи наседают толпами, размахивая горящими факелами. Когда патронов мало, можно перейти на охотничий нож, но злобные мутанты орудуют бензопилами и топорами. И, наконец, у вас есть снайперская винтовка и реактивный гранатомет. Совсем новой для серии является возможность использовать стационарные орудия – пушку и катапульту. А с обитающими в озере монстрами можно справиться лишь с помощью гарпуна.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Помимо стандартных слов о высоком качестве графики, необходимо сказать и об одной важной технической детали. В Resident Evil 4 картинка выводится только формата Widescreen, то есть 16:9. Даже если у вас обычный телевизор (4:3), все равно картинка будет широкоэкранной! Если же вы являетесь обладателем продвинутой модели, то технология progressive scan обеспечит идеальное качество изображения, а геймплей будет – кинематографичней некуда. Что заметно важнее, такое решение дает игроку лучший обзор местности – для боевика-ужастика это необходимо. Сзади монстры подобраться могут незаметно, но вот сбоку – уже вряд ли. Если говорить просто о графике, то качество моделей героев и монстров идеально, локации выглядят впечатляюще, количество кадров в секунду не падает ниже шестидесяти. Resident Evil 4 действительно заслуживает звания сиквела. Кинематографичности прибавляет и тот факт, что экран не загроможден игровой статистикой и интерфейсом, – есть только маленькие индикаторы здоровья и боезапаса. Так что сериал Resident Evil идет дорогой, проложенной Metal Gear Solid и The Getaway, – разработчики верно уловили тенденции развития жанра action/adventure.

Конечно, пока игра не поступит в продажу, оценку ей выносить нельзя, но уже сейчас очевидно, что никаких нелепых ошибок Capcom не допустила и выражение вроде «Resident Evil нового поколения» здесь вполне применимо. А уж как воспримет его геймерская общественность – вопрос открытый. Все зависит от того, что предложат конкуренты. Silent Hill 4, напомним, оказался большим мыльным пузырем, так что на его фоне Resident Evil 4 будет выглядеть особенно удачно. ■



Отличный набор оружия включает в себя как классические, так и новые образцы.



В отличие от зомби, местные враги умны. Они видят луч лазерного прицела и уходят в сторону.



ROCKSTAR GAMES
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
grand theft auto
San Andreas
A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ЗАКАЗЫ
В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»
И НА САЙТЕ
WWW.PLAYSTATION.RU/GTA
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS
PlayStation.2
© 2004 Rockstar Games, Inc. Название Grand Theft Auto: San Andreas и Rockstar Games, а также логотипы Grand Theft Auto и R, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software. Rockstar Games и Rockstar North являются дочерними компаниями Take-Two Interactive Software, Inc. Название "PlayStation" и логотип группы продуктов "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные обозначения и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

АЛЕКСАНДР (ALEXANDER)

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

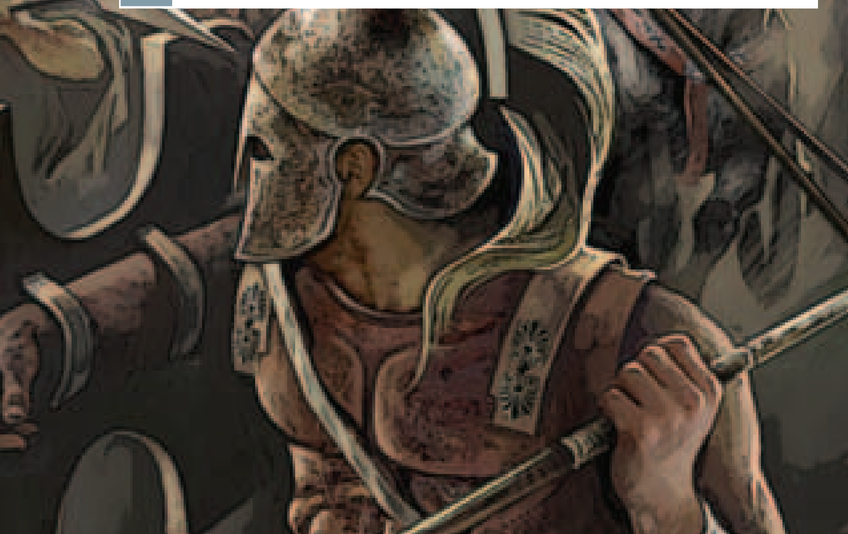


Графически игра смотрится более чем достойно: разнообразные типы зданий по стилю гармонируют друг с другом, а в водичке отражаются облака.

Так выпьем же во славу Александра Македонского! Греческие храмы, как и положено, венчают огромные статуи богов.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GSC World Publishing
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 7 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

http://www.gsc-game.com





Выступающая полукругом крепость; обнесенная колоннадой и окруженная зданиями городская площадь; храм, возвышающийся на неприступной горе… Красота-то какая, аж выматериться хочется!

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Могучими игропроектами, родившимися на территории постсоветского пространства, давно никого не удивишь. Слава богу, таланты еще не перевелись, а деньги на разработку уже появились. Однако с играми по кинолицензиям до сих пор было как-то жидко. Да, смастерили что-то там по отечественным «Брату» и «Бумеру». Но кто эти поделки на скорую руку сейчас вспоминает? Единственный светлый луч в темном царстве – суперуспешные, если судить по продажам, «Пираты Карибского моря». Хотя и с ними не все гладко – не того ждали (фанаты «Корсаров» нервно почесывают кулаки), да и заигрывание с Диснеем на поздней стадии разработки отрицательно сказалось на проекте.

Тем не менее, ситуация должна исправиться, причем в ближайшее время. Об этом сигнализирует свалившийся как снег на голову анонс исторической RTS «Александр» (Alexander) от компании GSC Game World. Игра, находящаяся в разработке с мая 2003 года (!), создается по лицензии к одноименной кинокартине Оливера Стоуна (Oliver Stone), бюджет которой насчитывает $170 миллионов. Голливудский лоск и громкое имя гарантируют проекту успех. Нас же интересует другое: сможет ли украинская студия создать вразумительную игру по мотивам? Давайте попробуем разобраться.

ВЕЛИКИЙ

Не надо быть семи пядей во лбу, дабы понять, что сюжет игры будет крутиться вокруг жизни и военных подвигов Александра Македонского, который, как подсказывает школьный курс истории, наводил шухер в Европе и Азии в IV веке до нашей эры. Сценарий, естественно, перекликается с событиями одноименного кинофильма, благо за страшные мильоны зеленых голливудские борзописцы могут такого накрутить… Ну и лицензия обязывает. Раскрываться сюжет будет через видеоролики, взятые опять-таки (равно как и музыка) из картины Оливера Стоуна. Вообще рассказывать о сюжете – дело неблагодарное, а потому останавливаться на нем не буду. Ежели вам неймется что-нибудь разузнать про киноверсию «Александра», не поленитесь, загляните в раздел Widescreen – свежих подробностей там немало. Правда, история военного гения – это «лишь» одна, греческая, кампания о пятнадцати миссиях. Великие сражения, среди которых присутствуют и морские баталии, будут наглядно показываться на глобальной карте. Пресытившись завоеваниями Александра Македонского, вы сможете сами написать альтернативную историю, отыграв кампании за Персию, Египет и Индию. Стоит ли говорить, что для каждой



Стены поселения не каменные, а деревянные. Но с наскока его не возьмешь: наполненный водой ров создает атакующим дополнительные проблемы.



Движок легко справляется с многочисленными зданиями и несметными полчищами античных воинов.

АЛЕКСАНДР (ALEXANDER)

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Дедлайн совсем близко, а потому вся команда разработчиков денно и нощно корпит над проектом. Хорошо хоть Олег Яворский, руководитель PR-службы GSC, согласился нам помочь и самолично расспросил ответственных сотрудников об их игре. Перед вами ответы на самые животрепещущие вопросы.

«Страна Игр»: «Александр» создается на модифицированном движке «Казаков 2», что предполагает и определенное количество схожих элементов геймплея. Не получим ли мы в итоге одинаковые игры? Назовите нам, пожалуйста, три ключевых на ваш взгляд различия, кроме, естественно, сюжета и общего дизайна.

GSC: Во-первых, другой принцип построения кампании. Глобальная карта есть в обеих играх, но в «Александре» она призвана, скорее, потешить полководческое самолюбие игрока. Свободное перемещение по ней и связанный с этим тактический элемент отсутствуют. Игрок в буквальном смысле идет «по стопам» Александра. Отклонение от намеченного историей курса не приветствуется. Во-вторых, система боя. В «Казаках 2» бои более тактические, упор делается на боевой дух, усталость, особенности рельефа и, разумеется, на различные типы построений. В «Александре», даже при наличии параметров боевого духа и опыта (также отличных), система боя другая – она проще. Тем не менее, здесь более разнообразные юниты, что дает солидное пространство для маневра. И третья отличительная черта – герои. В «Казаках 2» полководцы не присутствуют на поле боя, а опыт их тратится на повышение в звании, что позволяет лишь брать под командование больше войск. Генералы античных армий ценны бонусами, которые благотворно влияют на войска. Поэтому их участие в ратных делах необходимо.

«СИ»: Карты создавались на основе фильма и исторических материалов или как бог на душу положит?

GSC: Карты мы делали, руководствуясь историческими материалами. Однако, как и все остальные элементы игры, они были утверждены кинолицензорами. Все карты рисовали вручную, генерировался только рельеф и тип поверхности.

«СИ»: Как вообще налажен процесс общения с киношниками, дабы фильм и игра соответствовали друг другу? Режиссерскую версию уже посмотрели?

GSC: Процесс общения налажен через посредника, в роли которого выступает наш западный издатель. Ubisoft – глас великих и могучих лицензоров, которые тщательно контролируют качество создаваемого продукта. Только портрет Александра раз пять перерисовывали. Полностью режиссерскую версию пока, к сожалению, не видели. Зато получили много рабочего видеоматериала, который подставляли в игру для «прикидки», в ожидании сцен в финальном качестве.

«СИ»: Какого рода бонусы приносят те самые уникальные герои, которые есть у каждой нации? Насколько оправданным будет их использование на передовой? Ведь смерть полководцев автоматически означает конец игры.

GSC: Смерть полководца означает скоропостижное окончание миссии и то, что вам придется проходить ее заново. Правда, сохраняться можно в любой точке карты. Бонусы у героев самые разнообразные. Александр, например, как истинный полководец, увеличивает атаку пехоты и повышает мораль войск. Некоторые персонажи могут замедлять время атаки противника, понижать мораль. А поскольку два из трех бонусов действуют только в определенном радиусе вокруг героя, присутствие его на поле боя более чем оправдано.

«СИ»: Сколько вообще видов войск на нацию? Как они сбалансированы? В каких случаях выгоднее использовать те или иные отряды? Можете рассмотреть эти вопросы на примере Индии? Все-таки не часто радуют нас разработчики такой экзотикой.

GSC: Для всех наций предусмотрено несколько общих юнитов. К примеру, базовые: боец с дубиной, пращник и воин с большим щитом. Также одинаковыми для всех являются осадные орудия и набор наемников. Что же до уникальных войск... Например, у той же Индии есть разведчики, прототипом которых послужила секта тугов-душителей. Основная особенность этого юнита – большой радиус зрения. Кроме того, у него высокая защита против стрелкового оружия. Соответственно, их рационально использовать против лучников, а также для защиты слонов. Индия также располагает очень сильной кавалерией – кшатриями. Представители этой варны хороши практически против любого противника, кроме, разве что, греческих сарисофоров (воины с длинными копьями). И, разумеется, гордость Индии – слоны, живые крепости, несущие на себе либо лучников, либо метателей дротиков. Невероятно хороши против пехоты.

«СИ»: На презентации, помнится, вы что-то рассказывали про слонов, яростно топчущих людишек. А кроме этих животных будут еще мега-юниты?

GSC: Да, но неодушевленные. Колесницы, катапульты, баллисты и, естественно, корабли.

«СИ»: Будут ли участвовать в процессе русской озвучки игры актеры, занятые и в «локализации» фильма?

GSC: Мы работаем над этим.

«СИ»: Извечный вопрос: сильно ли будет тупить AI? Уж извините, идеальный искусственный интеллект нам пока еще не встречался. Ходят слухи, что вы предусмотрели некую многоуровневую систему AI...

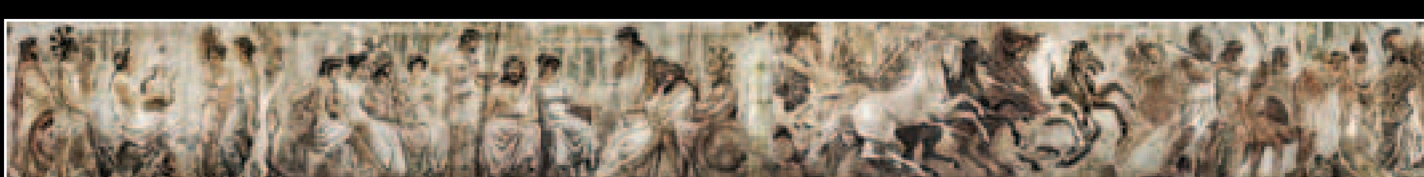
GSC: AI в «Александре» правильный (улыбается). Следуя поговорке про прямую зависимость ума от количества голов, интеллектов было создано аж два. Стратегический отвечает за постройку юнитов, развитие, апгрейды. Тактический – ведет в бой войска, построенные «первой головой». Так что, надеемся, народная мудрость не подведет.

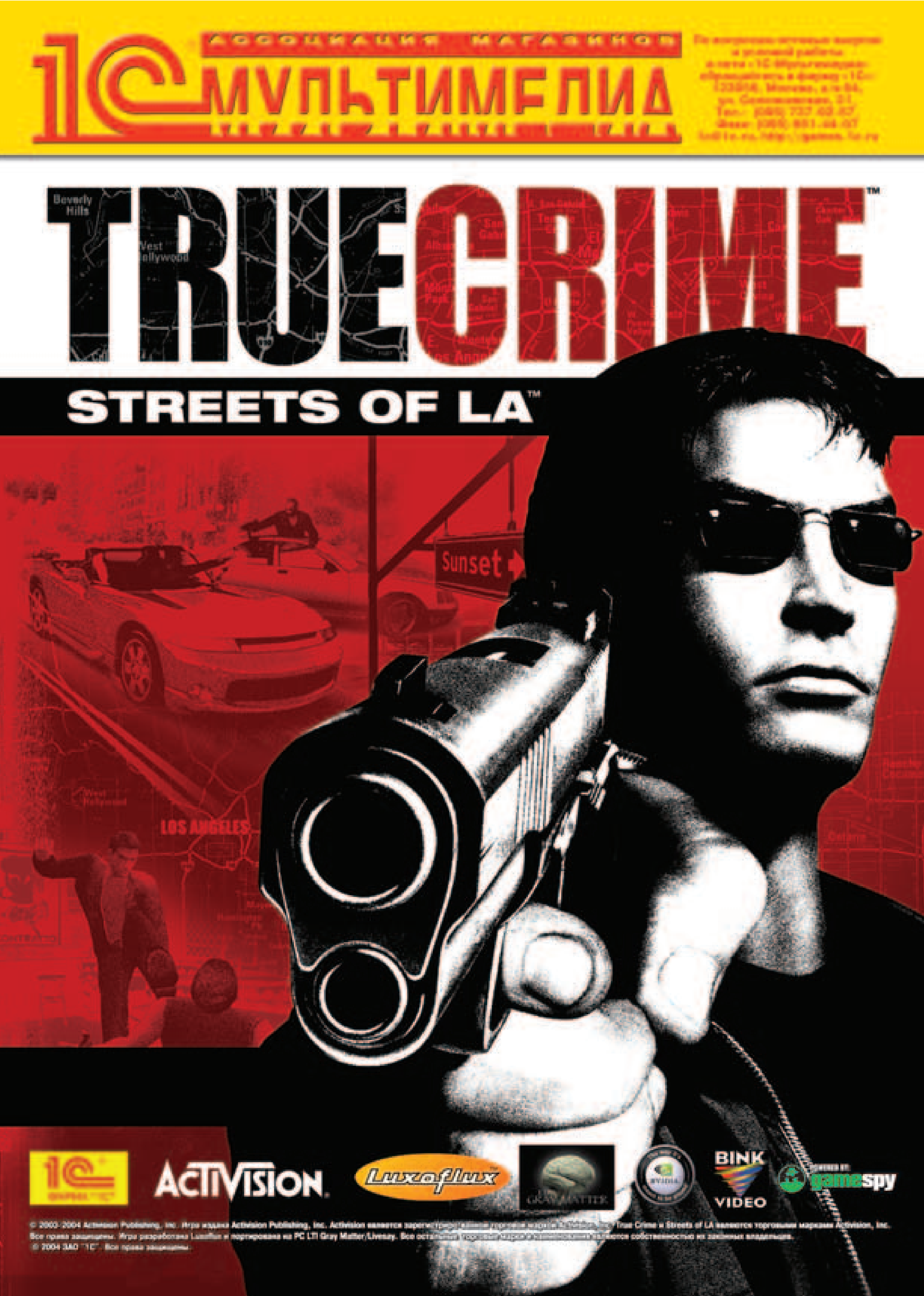
«СИ»: Можете примерно в процентах расписать, на что будет уходить драгоценное время игрока. Много ли придется заниматься сбором ресурсов, развитием войск и собственно битвами?

GSC: Миссии в кампаниях различны: в некоторых присутствует постройка и развитие базы, или же они совмещены с заданиями другого характера, в некоторых упор сделан исключительно на баталии, и застраиваться не придется. Мы старались сделать миссии максимально разнообразными и интересными. Если же быть математически точными, то постройка базы и сбор ресурсов, составляют около 10%. Битвы – приблизительно 25%, осады – порядка 20%, море – около 10%. И где-то 35% отведено на так называемые «прогулочные миссии», когда герою выдается определенное количество войск, а по карте разбросаны задания, которые нужно выполнить. Вот полководец с войсками и «прогуливается».

«СИ»: Работа над проектом приближается к концу. Адский труд, жесткий контроль со стороны западного издателя, колоссальная ответственность... Морально готовы создать еще одну игру по лицензии, если представится такая возможность, конечно?

GSC: Все зависит от того, насколько интересным будет проект, и от наличия времени у команды. Но предложения мы готовы рассмотреть в любое время.





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
TRUE CRIME
STREETS OF LA
Sunset
LOS ANGELES
ACTIVISION
Luxoflux
BINK VIDEO
gamespy

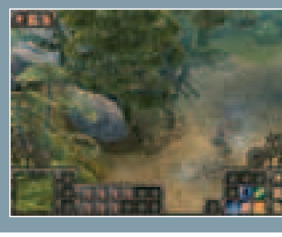
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



«Удастся ли штурмом взять крепость?», – очень большой вопрос. Грамотно расставленные на стенах лучники способны здорово сократить численность нападающих еще на дальних подступах.

КАКОЙ «АЛЕКСАНДР» ПРАВИЛЬНЫЙ?

Сами сотрудники GSC насчитали, как минимум, еще парочку игр, сюжет которых вертится вокруг истории великого полководца. В отличие от проекта украинских разработчиков выпускаются они не по кинолицензии и формально никак не привязаны к фильму Оливера Стоуна. Но и ежу понятно, что достаточно вставить в название игры магическое слово Alexander, дабы привлечь внимание массового покупателя. Интересно, что еще один «Александр» создается как раз на Украине. Проект студии Meridian93 носит гордое имя Alexander the Great и является опять-таки RTS, правда, с элементами RPG. В общем, перед покупкой будет не лишним почитать на коробке с игрой, какая компания ответственна за ее создание.





из рас предусмотрена своя архитектура, древа развития, уникальные юниты, бонусы и прочая, и прочая? GSC славится исключительно серьезным подходом к своим проектам, и уж за детально проработанные стратегические элементы вы можете быть спокойны.

СНОВА «КАЗАКИ»

Древние цивилизации, битвы титанических масштабов, любовь, интриги, жизнь и смерть... Казалось бы причем тут «Казаки»?

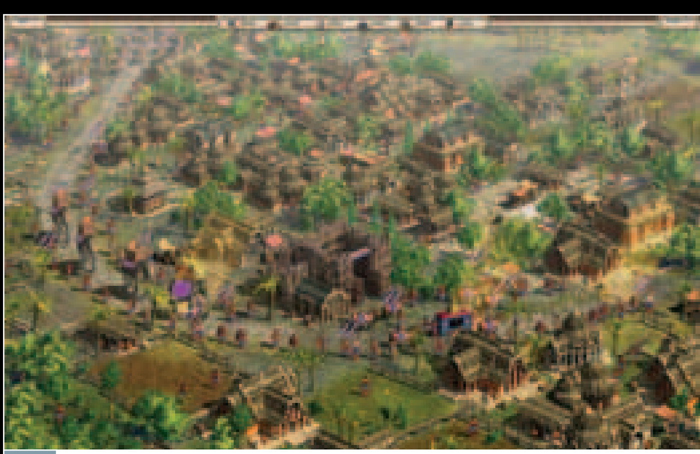
Вспомните послужной список GSC, и выбор RTS в качестве жанра представится вам самым правильным решением. Если повар нам не врет, на реально-временных стратегиях сотрудники славной украинской компании уже не одну собаку съели. Как минимум, три или четыре, а то и все пять. В этой ситуации грех не использовать прошлые наработки. Так, от «Казаков 2» киноигре перепал графический движок, впоследствии слегка модифицированный.

На этом месте у сотрудников GSC принято делать эффектную паузу и вещать про «шестьдесят четыре ка». Действительно на карте может быть до 64000 юнитов, а одновременно находиться в кадре до 8000 солдатиков. 3D-ландшафт, реальная баллистика, спецэффекты с использованием пиксельных и вертексных шейдеров прилагаются. Большинство войск спрайтовые, но некоторые спецюниты, вроде обязательных в этом сезоне боевых слонов, и отдельные здания полностью трехмерные. Самое существенное отличие движка «Александра» от его технологического «предка» – присутствие перспективы, когда камера может смещаться по горизонтальной оси. А еще есть плавный зум и L-режим, позволяющий нажатием одной кнопки взмывать в небеса и наблюдать за битвой с высоты птичьего полета.

ФОРМУЛА

Те, кто знаком с предыдущими стратегиями от GSC, могут запросто представить себе и геймплей «Александра». Чертова прорва бойцов, обученных искусству боевых построений, самозабвенно изводят друг друга в количествах неимоверных. Правда, формула игры – это не «тупое мясо», здесь есть место и «для тактической составляющей, обусловленной наличием у юнитов индивидуальных параметров и показателя морали» (цитата). Усугубляется все это набором опыта войсками и присутствием на поле боя харизматичных военачальников (по три штуки на нацию), вдохновляющих подчиненных на ратные подвиги и дарующих им же всевозможные бонусы. Добавьте сюда еще систему фортификаций (да-да, придется брать и защищать крепости, расставляя пехоту на стенах) и экономику, построенную на добыче пяти нескончаемых ресурсов. Картина вырисовывается жизнерадостная. Эх, чуть не забыл про режимы, кои складываются из четырех кампаний, включающих тридцать миссий, пяти дополнительных заданий (каждое из них со своим минисюжетом) и традиционного мультиплеера до семи человек по локальной сети или через Интернет.

Как совершенно правильно считают сотрудники GSC, этого вполне достаточно для создания действительно качественной игры по кинолицензии. Если жесткие временные рамки и капризы правообладателей не помешают разработчикам собрать все кирпичики в единую, нерушимую стену, мы увидим показательный проект по мотивам киноблокбастера. Уже совсем скоро – в ноябре этого года. ■



Индия – страна слонов, вкусного чая и вечно поющих танцоров диско. Последнее, впрочем, из другой оперы. А без слонов, естественно, не обошлось.



Из-за острова на стрежень, на простор речной волны Выплывают расписные Стеньки Разина челны.

ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru


Победителю достались мощная видеокарта и путевка в Швецию.


Ведущий допрашивал Юрия Поморцева, нашего замечательного издателя. Тот на провокации не поддавался.

ввести номер CD-Key от лицензионной версии Ground Control II. В результате помериться силами собралось 23 человека, многие из которых специально тренировались в течение полутора месяцев. Соревнования проходили по олимпийской системе, то есть после первого же поражения дуэлянт прекращал свое выступление. Так как соперники не имели ни малейшего представления об уровне мастерства других геймеров, уже в первом туре наблюдалось множество интересных поединков. Участники приглядывались друг к другу, пытаясь подсмотреть чужие тактические наработки или дополнить собственные. Многие битвы дебютного раунда длились целый час (ограничение согласно правилам турнира), и победитель определялся только после подсчета очков. Ближе к полуфиналам стало очевидно, кто действительно является талантливым стратегом, а кто притронулся к Ground Control II за пару дней до чемпионата. Первый матч 1/2 плей-офф, в котором встречались Денис Игнатенко и Ярослав Зюзин, завершился довольно быстро, а вот сражение между Ростиславом Герасимовым и Дмитрием Скрипкиным было достойно финала. Спустя полчаса после начала дуэли огромным преимуществом как по ресурсам, так и по захваченным ключевым точкам, владел Ростислав. Уже поверив в безоговорочную победу, он решился на заключительный штурм, бросив в атаку все свои войска. Однако произошло непредвиденное. Его оппонент удачно построил оборону и мало того, что разбил в пух и прах вражескую армию, так и вырвался в лидеры по набранным очкам. До окончания игры же оставались считанные минуты, и Дмитрию необходимо было лишь продержаться, что он с блеском и выполнил. Решающий матч состязаний, к сожалению для зрителей, выдался менее напряженным. Восемнадцатилетний москвич Денис Игнатенко не оставил ни единого шанса не успевшему отдохнуть после чудовищного по накалу страстей полуфинального поединка Дмитрию. Новоиспеченному чемпиону в качестве главного приза достались путевка в Швецию в офис разработчика Ground Control II, любезно предоставленная компанией «Софт Клаб», и видеокарта GeForce 6800 от компании NVIDIA. ■


Тест-драйв игр от «Софт Клаба» проходил в непринужденной обстановке.


Средний возраст поклонников компьютерных игр неуклонно снижается.

«СОФТ КЛАБ»

В очередной раз журналы «Страна Игр» и «PC ИГРЫ» устроили праздник для своих читателей совместно с компанией «Софт Клаб», при поддержке Gigabyte, Kingmax и NVIDIA. Место проведения – интернет-центр «Cafemax на Пятницкой», где пару месяцев назад проходил чемпионат «Страны Игр» по Soul Calibur II.



В перерывах между боями геймеры читали журналы нашего издательства.



В одном из многочисленных конкурсов, где разыгрывались футболки и прочий мерчандайз, участникам приходилось раздеваться.

Основных мероприятий было два – турнир по Ground Control 2 и презентация новых игр для PlayStation 2. Изначально предполагалось, что российским поклонникам PS2 покажут лишь на днях добравшуюся до наших магазинов гонку Burnout 3, однако работникам «Софт Клаба» удалось сделать им еще один подарок – продемонстрировать только-только подготовленную разработчиками из Evolution Studios раннюю версию WRC4, официального симулятора Всемирного чемпионата по раллийным гонкам.

Представитель «Софт Клаба» рассказал об особенностях этих хитовых проектов, а затем все желающие смогли лично оценить их достоинства. О Burnout 3 мы уже писали в одном из предыдущих номеров; скажу лишь, что игра не зря получила звание лучшего гоночного проекта выставки E3 2004. Сцены с массовыми столкновениями автомобилей, под которые отведен отдельный режим, особенно зрелищно выглядели на большом плазменном экране. Многие из наших читателей интересовались, выйдет ли игра на PC, однако можем лишь еще раз напомнить о словах представителей Electronic Arts – те считают, что компьютерная версия вряд ли будет пользоваться популярностью. Что касается WRC4, то, как и положено серьезному симулятору, игра достаточно сложна в управлении и менее подходит обычным геймерам, однако любой мог оценить качество графики (особенно разработчики гордятся дистанцией прорисовки) и реалистичность управления. Все 16 локаций на пяти континентах обещают выглядеть просто великолепно, наличие всех гонщиков сезона 2004 года обрадует поклонников этого вида спорта, а поддержка сети – тех, кто обзавелся доступом в Интернет со своей PlayStation 2. Подробнее об игре мы обязательно расскажем в одном из наших будущих номеров.

Однако самым масштабным событием стал долгожданный турнир по недавно вышедшей RTS от Massive Entertainment – Ground Control II. Принять участие мог не каждый желающий – все бойцы должны были пройти предварительную регистрацию на официальном сайте игры (http://www.groundcontrol2.ru). Причем для этого требовалось



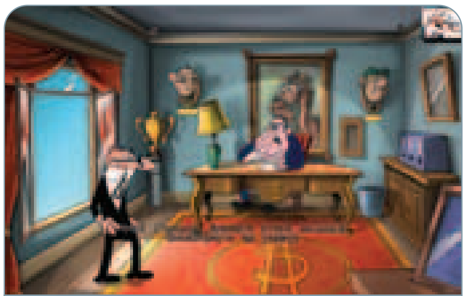
Возмущенные читатели жестоко побили человека, который заявил, что не любит «Страну Игр».



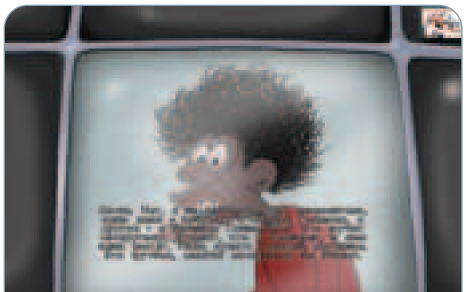
Юные поклонники «PC ИГР» приобщались к идеалам яоя.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/snowball.ru ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Zeta Multimedia (Испания) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Alcachofa Soft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь–декабрь 2004 года

http://snowball.ru/008



Мортаделло – гений переодеваний. Однако больше всего он любит расхаживать в черном.



Самый нефотогеничный футболист в мире. Выезжает на своей бразильской фамилии.



Сердце каждого квестера должно сжиматься при виде такой вот канализации! Лучшие шутки и самые нужные, интересные предметы разработчики обычно припасают именно для этой локации.

АГЕНТЫ 008: БАНДА КОРВИНО

ПЕДРО И БАЗИЛИО ХУАНОВИЧ СПАСАЮТ ФУТБОЛ

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Какие ассоциации вызывает у вас слово «Мортаделло»? Нет, это не колбаса и не персонаж Булгакова. На самом деле так зовут сверхсекретного агента тайной правительственной организации ВРУ. Откуда мне это известно? Из служебных донесений компании Snowball, в недрах которой на финишную прямую вышел процесс адаптации первого квеста из серии, главные герои которой – агент Мортаделло и его коллега Филемон. Почему я говорю «адаптации», а не «локализации», как обычно?

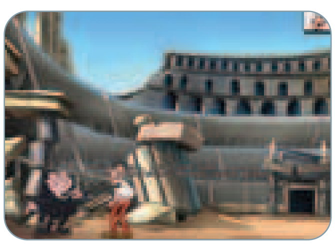
Объясняется это просто. Родина агентов ВРУ – знойная Испания, и на ее просторах они не просто знаменитости, а даже, можно сказать, национальные герои, вроде Зорро. Вышли они из комикса Франсиско Ибанеса. Первые истории о наших суперагентах были нарисованы еще в семидесятых годах XX века. Комиксы про Мортаделло и Филемона быстро приобрели широкую известность, поскольку в этих нелепых и забавных приключениях, как в зеркале, отражались проблемы повседневной жизни испанского общества. Вскоре наши герои под разными именами, как настоящие шпионы, покорили почти всю Европу.

А вот в России издавать игры с их участием долгое время никто не решался (хотя действие одной из серий происходило аж в Московском национальном музее – вы, небось, и не знали, что есть такой!). Когда же наконец взялись, пришлось из-за испанской специфики практически все гэги переписывать с нуля. Здесь нужен был талант не просто переводчика, но редактора и писателя-юмориста. И таковой в Snowball нашелся. Кстати, он одессит. И хотя проект вошел в финальную стадию, шлифовка юмора все еще продолжается. Что из этого получается, можете посмотреть на диске «СИ»; там же находятся избранные музыкальные треки.

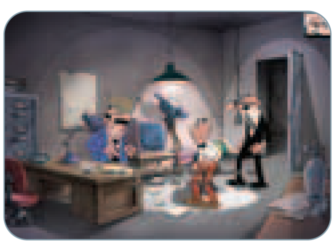
Сюжет, разумеется, пародийный: некий мафиозный босс Вито Корвино мечтает, как это принято у злодеев, о мировом господстве. Он разрабатывает грандиозный план, основанный на идее того, что людей можно поработить, лишив их любимого зрелища – футбола. Для этого он с присущим преступникам размахом прячет на стадионе пяток бомб и начинает шантажировать устроителей чемпионата. На помощь вызывают секретных агентов, и они являются вместе с подколками, заранее заготовленными шуточками и харизматичными замечаниями в адрес других персонажей.

Чем же разнообразят классический квестовый процесс в духе «Гоблинов» и «Братьев Пилотов» загадочные испанцы? Да, например, тем, что традиционно дополняющие друг друга персонажи (с уникальными действиями и способностями для каждого) в этой игре свободно могут разлучаться и бродить порознь, причем ОДНОВРЕМЕННО. Как так? А вот так – в «Агентов 008» можно играть по Сети. Один из вас берет на себя руководство Филемоном, второй – Мортаделло. Каждый из героев оперирует отдельным инвентарем, и я предчувствую настоящие баталии (словесные) между бравыми агентами за право обладания особо ценными ключевыми предметами. Разумеется, есть в игре и «сингл» – в этом случае героями надо управлять по очереди.

Надеюсь, в следующих сериях героям удастся спасти и российский футбол. ■



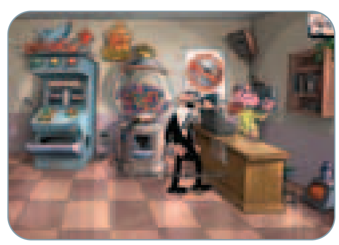
В разных переводах Филемон был и Смартом, и Фортуни, и даже Симфониксом.



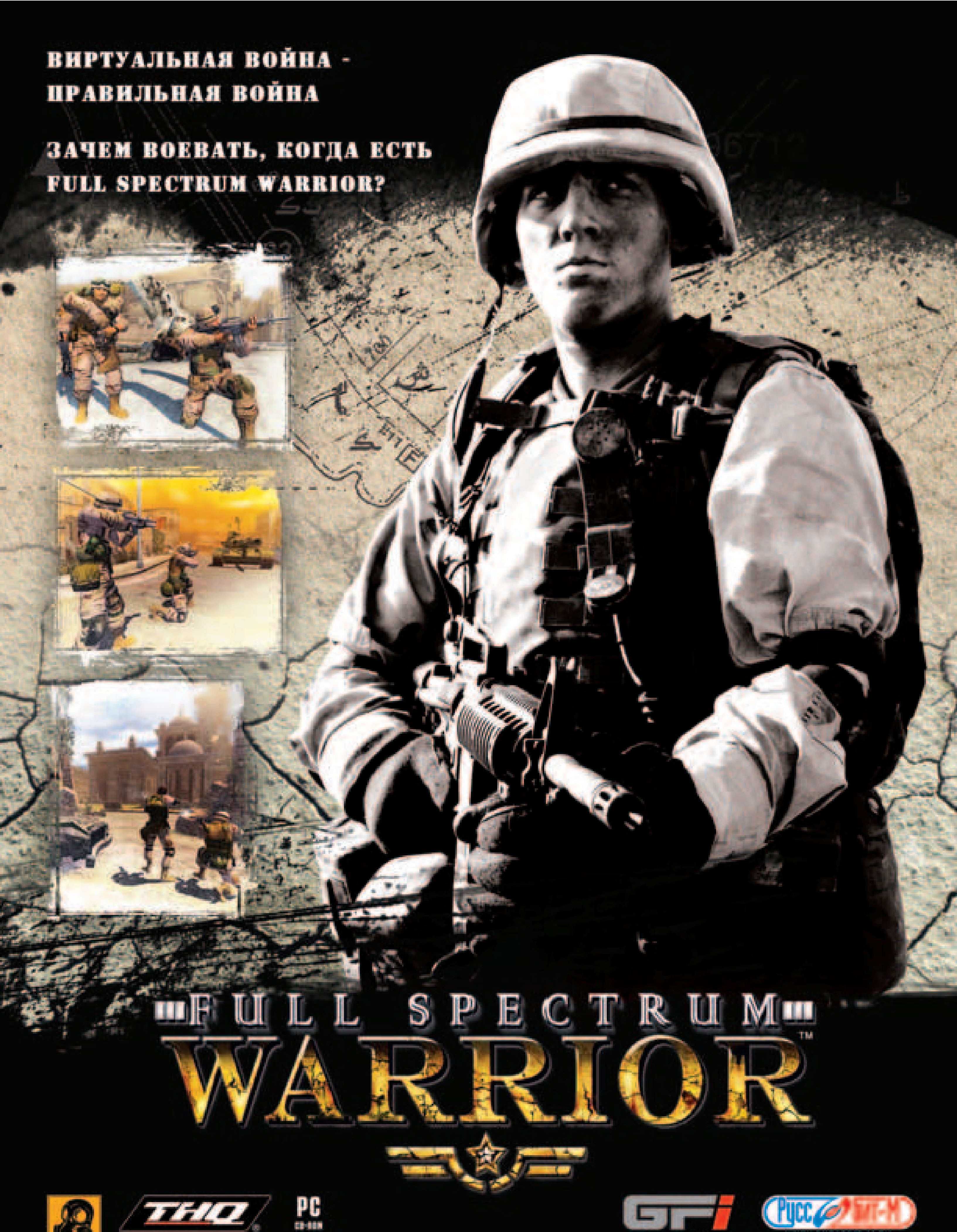
Обшарпанный офис сразу выдает в ВРУ правительственную организацию.



Азбука жанра: магнит, тряпочка, стакан и Странное Устройство.



А не скрываются ли под этим воротником, например, жабры?



ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА
ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ
FULL SPECTRUM WARRIOR?
FULL SPECTRUM
WARRIOR™
PANDEMIC
THQ
PC
GFi
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Fang Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 ноября 2004 года

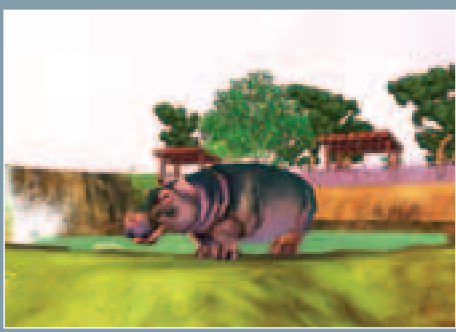
http://www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2

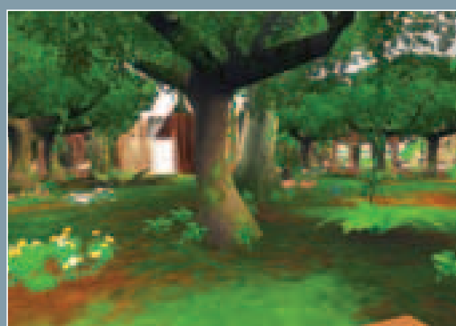


Слоны не только едят. Они еще, знаете ли, и… В общем, вы и сами видите. Убирать это великолепие придется именно вам в режиме Zookeeper.



Это уже, собственно, Tycoon: планируем дорожки, навесы, кафе, цветочки на клумбах и прочий антураж. На радость зверям и посетителям.







ZOO TYCOON 2

ОПЯТЬ ТЕРРАФОРМИНГ!

Как и раньше, нам придется отстраивать зоопарк. Удовлетворять физиологические потребности зверья и эстетические нужды посетителей. Так обретается гармония формы и содержания. Однако новый трехмерный движок позволяет – и требует – заниматься ландшафтным дизайном. Предстоит копать пруды, возводить холмики, изменять русла…

РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗООЛОГИЯ

Новый «тайкун» включает аж тридцать животных со всего мира – только успевай клетки чистить. Их привычки, анимация и детализация гораздо более проработаны по сравнению с. Чем больше вы узнаете о повадках соседей по планете, тем проще будет создавать им райский уголок за решеткой. «Майкрософт» и сама готова помочь вам восполнить пробелы в зоологическом образовании по адресу: http://www.microsoft. com/games/zootycoon/zoo2/zoopedia_elephant.asp. Энциклопедия пока не слишком велика, но она обновляется, и на том спасибо. Просвещайтесь!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

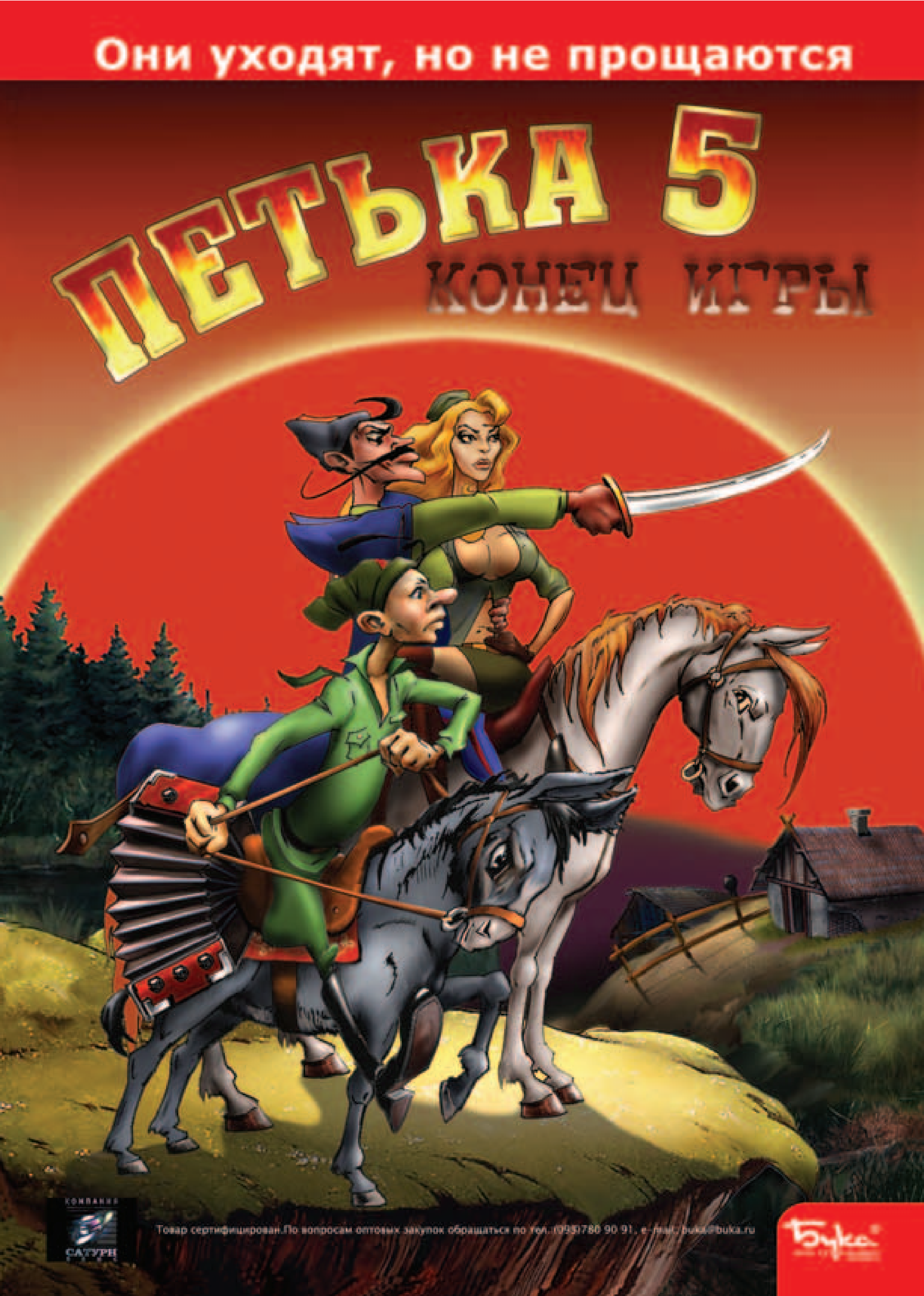
Не так давно компания NPD назвала десять самых продаваемых игр за неделю с 25 по 31 июля. Мало того что «Майкрософт» приложил руку к большинству проектов, так еще и прошлый Zoo Tycoon оказался на четвертом месте. Чего еще желать? Есть чего! Осень, как известно, – унылая пора, очей очарованье и период обострения активности у шизофреников. Плох тот Билл, который не мечтает стать Гейтсом. К нам едет Zoo Tycoon 2!

Секретарша Уильяма Г. под пытками сообщила, что: «компанія Microsoft анонсувала другу частину симулятора зоопарку Zoo Tycoon 2. Гра обіцяє трохи змінене графічне ядро, 30 різних видів тварин, мобільну камеру, кілька типів симуляції світу, а також можливість обміну звірами через Інтернет». Перед смертью она что-то шептала про «неймовірну деталізацію, позамежну анімацію та чудову навчалку» (Глагол, сменивший место проживания, хвастается познаниями в украинском языке. – *Прим. редактора*). В общем, как обычно. Они все перед смертью только об этом и твердят…

Мы, как говорится, в академиях не кончали, но сдается, что зоопарков в последнее время развелось как собак нерезаных. В хладном чреве одной из них (Zoo Empire) на днях копалась Марина Петрашко. Опасливо дергала за аппендикс, сетовала на работу (точнее, саботаж) камеры и вспоминала первый Zoo Tycoon. Ясно, что невзирая на все достоинства, «Корпорации зоопарк» никогда не видать славы и основательности первого «тайкуна», выпущенного под маркой создателей самой многозадачной операционной системы в мире.

Для работы и отдыха предлагаются следующие режимы: Zoo Guest (вживаемся в шкуру посетителя, ходим туда-сюда и шпионим за гадящими в неположенных местах носорогами), Zoo Photographer (полмесяца бегаем за пингвином, чтоб сфотографировать, а потом еще неделю гоняемся, чтоб отдать фотку), Campaign Mode (его цель – создание animal apartment complex для какой-нибудь панды). И, наконец, Zoo Management – пожалуй, самая серьезная штука, ибо тут уж вы будете и швец, и жнец, и на дуде игрец, ведь необходимо удовлетворять зажравшихся посетителей, отощавших зверей да еще и инфраструктуру возводить. Все вместе это называется «зоопарк вашей мечты» и влечет гораздо больший геморрой, нежели мы имели счастье нажить с первым Zoo Tycoon.

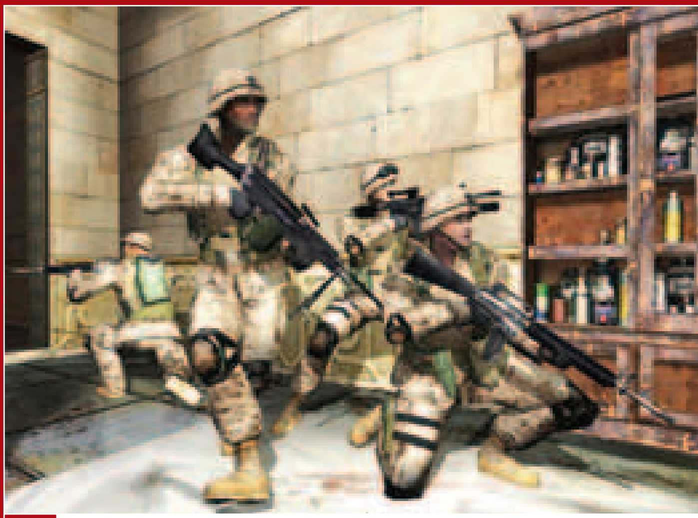
К сожалению, есть один недостаток, свойственный и Zoo Empire: все полигоны, какие были в распоряжении девелоперов, пошли на зверей, а посетители выглядят форменными големами; в смысле – голимо. Это видно на скриншотах даже невооруженным глазом. Впрочем, вооружать в данном случае надо не глаза, а мозги. Главное, чтоб игра запустилась. Ходят слухи, что во время оно «виндовский» портал «Майкрософт» несколько дней работал под Linux… ■



Они уходят, но не прощаются
ПЕТЬКА 5
КОНЕЦ ИГРЫ
КОМПАНИЯ
САТУРН
Товар сертифицирован.По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.:(095)780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** tactical FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Global Star Software, Atomic Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Destineer Publishing
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.firsttofight.com

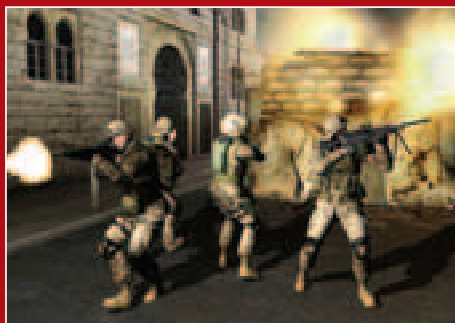


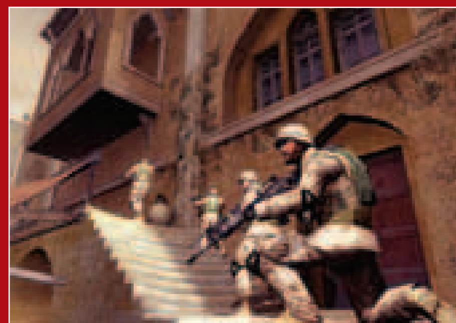
Большое внимание уделяется достоверности архитектуры и интерьеров зданий. Ведь сражаться мы будем как на улицах, так и внутри дворцов.



В качестве консультантов Destineer задействовала более 40 настоящих морских пехотинцев, не понаслышке знающих Афганистан и Ирак.







CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Пропаганду службы в национальных вооруженных силах в той или иной форме ведет практически каждая страна. Однако методы везде разные. В России, например, пошла мода рекламировать солдатские будни через массовую культуру.

То у нас «паровоз умчится прямо на границу», то мелькают на экранах телевизоров фигуры известных актеров в солдатской форме. В США из армии балаган не устраивают. Посредством игр немногие продвинутые американцы пытаются вернуть смысл таким понятиям, как «честь», «храбрость», «долг». Да и виртуальные тренажеры для военных получаются неплохие.

Из ближайших релизов в данном жанре отдельно стоит выделить перспективнейший проект Close Combat: First to Fight. О нем и разговор.

Своей стратегической серией Close Combat студия Atomic Games известна с 1992 года. Почти все ее проекты удостаивались каких-нибудь наград и лестных отзывов в прессе. Однако Close Combat: First to Fight расширяет привычные жанровые рамки сериала – теперь нам предлагают не реально-временной варгейм, а first-person shooter. Правда, и разработкой проекта занимается другая контора – Destineer, действующая, впрочем, при поддержке специалистов Atomic, дабы сохранить духовную целостность серии.

В Close Combat: First to Fight нас ждет боевая командировка на Средний Восток, а именно, в Бейрут. Оно и неудивительно, с «осью зла» США давно определились. Удивительно другое: молодые разработчики строят игру на собственном движке, и выглядит она впечатляюще. Технология поддерживает полный комплект современных эффектов, начиная с normal mapping и заканчивая реалистичным освещением поверхности тел.

Если же студии удастся воплотить в жизнь все заявленные элементы геймплея, успех проекту обеспечен. Нам отводится роль командира взвода из четырех человек. Поскольку FPS не простой, а тактический, вооруженной до зубов бандой можно и нужно управлять. Набор приказов включает такие тонкости, как скоординированное закидывание противника гранатами и организованный поиск укрытия.

Хотя и без указки командира бравые морпехи не превратятся в чугунных истуканов. Разработчики плотно потрудились над AI, так что бойцы самостоятельно передвигаются исключительно правильным строем (разным в зависимости от обстановки) и умело прикрывают друг друга. Мало того, в игре реализован психологический фактор, о котором более подробно рассказано во врезке.

Destineer поставила себе целью максимально реалистично отразить деятельность американской морской пехоты и пока строго следует намеченным курсом. Пожалуй, такой способ оживления интереса общественности к армейской службе окажется более действенным, чем попсовые песни и трэш-сериалы... ■

CALL FOR BACKUP!!!

Огневая поддержка в Close Combat: First to Fight имеет ключевое значение. Зачем кидать ребят на укрепленный блокпост, если можно вызвать вертолет, который угостит негодяев парой ракет? Мало? Подтягиваем танки M1 Abram и накрываем объект огнем мортир. Если же станет совсем жарко, вызывайте еще одну группу морпехов.

ПСИХОЛОГИЯ НАПАРНИКОВ

ТОЛЬКО СМЕЛЫМ ПОКОРЯЮТСЯ МОРЯ

AI не просто умен, он эмоционален. Впервые на моей памяти в тактическом экшне реализуется психологический фактор. Ранее мы наблюдали такое лишь в стратегиях, да и то далеко не во всех. На эмоциональное состояние бойцов, главным образом, влияет обстановка. К примеру, раненый, отставший от основной группы воин на кишащей врагами территории будет испытывать страх. Это скажется на его скорости, ловкости и точности стрельбы. Зато в окружении сослуживцев, с парой танков за спиной и стрекочущим над головой «Апачем» морпехи вообразят себя богами. Ваша задача как командира – поддерживать боевой дух группы на высоте.

Gillette® SlalomPlus™ SPORT

в твою пользу!

Участвуй в Акции!

Купи Gillette® Slalom Plus™ Sport
Вырежи логотип с упаковки Gillette® Slalom Plus™ Sport
Ответь на вопрос "Почему я сыграл в пользу Gillette® Slalom Plus™ Sport?"
Пришли логотип и ответ по адресу: 117574, Москва, а/я "Slalom Plus™ Sport".
Выиграй:

- Один из 3-х **домашних кинотеатров с комплектом спутникового телевидения***
- 1000 первых приславших ответ получат **спортивное FM-радио**
- Все участники получат **стильную наручную сумку**

*Победители определяются специальным жюри.

Рекомендуемая розничная цена **67** *руб.*



товар сертифицирован



Наручная сумка*

FM Радио*

Домашний кинотеатр и комплект спортивного спутникового телевидения*

*Организатор оставляет за собой право заменить главный подарок на аналогичный в случае прекращения выпуска указанного подарка и в других случаях.

Gillette®
лучше для мужчины нет

Подробную информацию об акции и правилах участия Вы можете получить по телефону "горячей линии" 8-800-200-888-2 и на сайте www.slalomplussport.cityout.ru

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года (Япония) / февраль 2005 года (США)

http://www.capcom.co.jp/devil3/





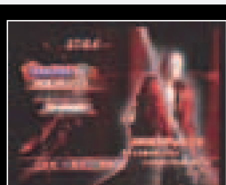
DEVIL MAY CRY 3

ХОРЕОГРАФИЯ

Можно прыгнуть на тушку монстра и проехаться на ней по комнате, как Леголас на щите. Схватиться руками за шест и отвесить ногой в лицо неприятелю. Крутить дробовик, как нунчаки, раздавая тумаки каждому, кто приблизится на расстояние вытянутого приклада. И, конечно, стрелять в разные стороны из двух пистолетов!

«СИДИТ ДОМА И ОТРАЩИВАЕТ»

РОЛЕВОЕ ВЗРОСЛЕНИЕ – ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА СЕРИИ



Развитие умений Данте пойдет по четырем направлениям: Swordmaster, Trickster, Gunslinger и Royal Guard. Первое научит обращаться с мечом, наносить более мощные удары, второе позволит выше прыгать, бегать по стенам и отталкиваться от них, третье даст возможность стрелять без промаха, четвертое нарастит здоровье и улучшит блоки. С каждым уровнем в выбранной области персонаж получает одно обновление.

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

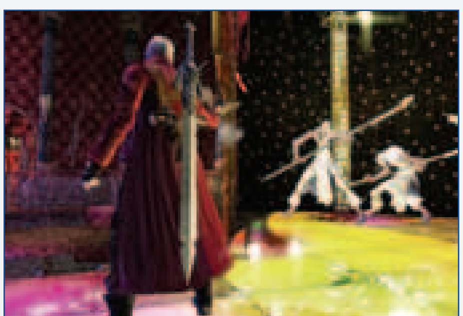
Первая часть Devil May Cry попала в яблочко. У Capcom получился хардкорный, суровый и жестокий готический боевик, будущая легенда класса Resident Evil.

Но продюсер серии Цуйоси Танака решил сбавить уровень сложности и перемудрил: Devil May Cry 2 вышла пресной, целые локации можно было прошагать по прямой, поливая пространство из пистолетов. Сейчас Танака-сан так отзывается о своем решении: «Мы рискнули и проиграли. Новые идеи, они такие: некоторые хороши, некоторые – нет». Продажи двух частей расставили точки над «i». Игрокам необходим изнурительный, эффектный экшн, и именно это Capcom собирается им дать.

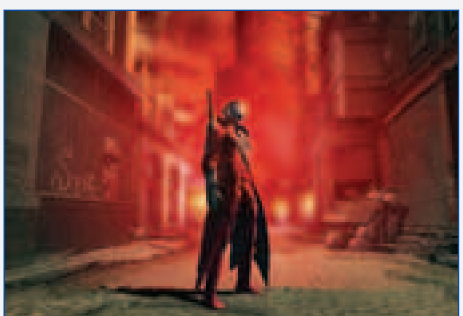
Цифра три, возможно, еще исчезнет из названия: вероятно, ее заменят на стильный подзаголовок, ведь сюжетно новая глава приключений Данте станет предысторией первых игр. Лейтмотив игры – противостояние двух братьев-полукровок, младого Данте и его близнеца, Вергилия. Длинноволосый Данте выбрал красный плащ, прямой двуручный меч и добро, а аккуратно стриженый Вергилий взял синий цвет, катану и сторону зла. За братьями следит таинственная пока охотница Леди, обязанная прикончить обоих демонов.

Конструкторы Capcom спроектировали для третьей части игры новый мотор. Танака-сан рубит правду-матку: «Мы делаем тяжеловесный хит, а раз так, пришлось угробить кучу времени и создать эффектища, которых на PS2 никто еще не делал. Не сомневайтесь: новый Devil May Cry станет лучшим из трех». И правда, сериал не просто возвращается к корням – образно говоря, он «уходит к самой сердцевине этих корней»)! Данте движется быстрее и яростнее, чем даже в первом эпизоде. По особой кнопке стиляга меняет оружие; не вываливаясь в меню, можно подбросить монстра в воздух, рубить из пистолетов и прикончить дробовиком – все в одном неистовом комбо. Меч оставляет в воздухе мутный след, пистолеты освещают героя вспышками выстрелов, на монстрах и персонажах одежда развевается, как предписывают законы физики. Окружение более интерактивно, режущий монстров Данте ненароком задевает предметы обстановки, те кусками разлетается по залу. Одни оружейные очереди (вспомните оригинал) перестанут быть панацеей. Дизайнеры заставят красиво двигаться, использовать каждое доступное движение, иначе чудовища сожрут красавчика с потрохами.

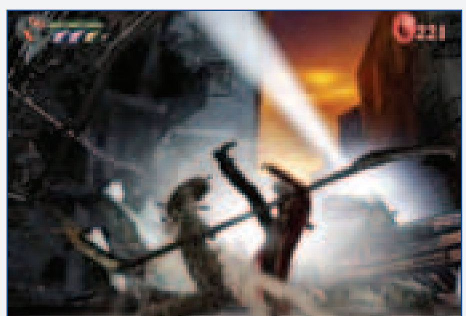
Ради «эффектищей, которых никто еще не делал», пришлось поступиться размером уровней. Пространства для маневра меньше, битвы более напряженны. Авторы перечеркивают все, что изобрели для второй части, и начинают заново, придумывая еще более навороченную боевку, еще более стильные сцены. Например, чертяка-Данте выступит не только в плаще, но, например, в черных кожаных штанах, с обнаженным торсом. А разве не этого мы ждем от настоящего Devil May Cry 3? ■



Запал уже не тот, никто не поет Битлов. Куда ни кинешь взгляд – и стар и млад танцуют диско.



Демоническая форма Данте похожа больше на механическую. Или на боевой скафандр.



Данте поскользнулся на кожуре и, падая, заехал носком случайному прохожему в лицо.


Есть такая профессия — Родину защищать
ALFA
ANTITERROR
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2004 «Mist Land». All rights reserved. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
MIST LAND
GFi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar San Diego ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 10 января 2005 года

http://www.rockstargames.com/midnightclub3



В Midnight Club 3 герои не только будут рассекать на лицензированных мотоциклах и автомобилях, но и ломать первые о вторые.



У каждой автогонки должен быть имиджевый видеоэффект. Здесь на больших скоростях размываются задники. Выкуси, блестючий NFSU!







MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

АВТОПАРК!

Вот неполный, но уже впечатляющий список доступных средств передвижения: мотоциклы Aprilla Mille Factory, Ducati Monster SR4 и Kawasaki Ninja ZX 12R, автомобили Cadillac CTS-V/2004, Cadillac Escalade, Cadillac Escalade EXT, Chevy Corvette Z06, Chevy Camaro Z28, Chevy Silverado SST, Chrysler 300c, Dodge Viper GTS/R, Dodge Charger RT-SE 440 (внимание, раритетный концепт-кар!), GM H1 (здравствуйте, я «Хаммер»), Lexus IS300, Lotus Esprit, Mercedes SL500, Mercedes G55 AMG/G500, Mitsubishi Lancer Evolution, Mitsubishi Eclipse, Pontiac 1970 GTO, Saleen SR, Volkswagen Golf R32, Volkswagen Jetta, Volkswagen Phaeton.

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Midnight Club появилась одновременно с релизом PlayStation 2 как преемник Midtown Madness от Angel Studios после того, как команда вышла из-под опеки Microsoft. Уличные гонки вошли в моду, игр на эту тему навалом: одни Need for Speed Underground 2 от Electronic Arts и Juiced от покойной ныне Acclaim ставят теперь уже Rockstar San Diego («ангелы» сменили вывеску) в непростое положение. Однако Rockstar не лыком шита: успех Midnight Club 3 гарантирует редакция американского глянцевого журнала DUB.

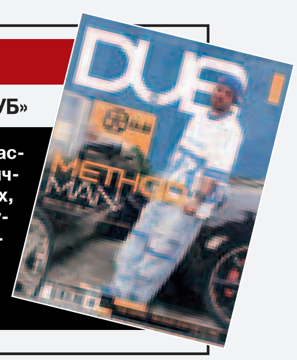
DUB – нечто вроде «Плейбоя», только больше про автомобили. Сделка взаимовыгодна: издание получает рекламу в заголовке одной из лидирующих игр, разработчики – лакомые лицензии. Авторы заключили девятнадцать соглашений, согласно которым они приобретают права на шесть десятков разномастных автомобилей и мотоциклов. Марк Гейрон, продюсер в Rockstar New York, поясняет: «раньше производители не хотели, чтобы машины появлялись в игре, где их могут разломать или отмодифицировать. С помощью спецов из DUB мы доказали, что ничего зазорного в этом нет, и вуаля! Midnight Club 3 выкатит целую автоколонну шикарных моделей».

Разлом и модификация – это, собственно, то, чем предстоит заниматься. Разработчики бахвалятся невиданной доселе (в сопряжении с реальными авто) системой повреждений и необъятной горой апгрейдов. В конце концов, именно тюнингу посвящена большая часть журнала DUB. Стальные звери снова рассекают по настоящим городам – Атланте, Детройту и Сан Диего, в каждом из которых найдется индустриальный центр, унылые пригороды, спальные районы и, конечно, «гражданский» трафик. В городах царит «открытый геймплей», а скорости машин заметно выросли, но не в ущерб управляемости или реалистичности. «Мы хотим сделать игру, в которой можно будет творить на настоящих машинах в настоящих городах то, что невозможно в настоящем мире», – откровенничает Марк. Направленность Midnight Club 3 очевидна: игра делается в первую очередь для американцев, которые либо уже читают DUB, либо являются потенциальной аудиторией журнала. Между ними и нами Атлантический океан, но менее привлекательной приманка не становится. Топовые «Мерседесы» и «Доджи», как говорится, решают. ■

СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ ДРУГ...

ИСТИННОЕ ЛИЦО АВТОМОБИЛЬНОГО ЖУРНАЛА «ДУБ»

Американский DUB – издание лайфстайловое. Он рассказывает не столько о машинах, сколько о жизни уличных гонщиков: о турнирах, соревнованиях, магазинах, фильмах, музыке, одежде. Редакция спонсирует популярных исполнителей и спортсменов, а некоторые автоконцерны выпускают модели «от журнала DUB» . Например, на модифицированный Chrysler 300c можно посмотреть по адресу http://www.dubedition.com.



СТАЛЬНАЯ ВОЛЯ ВЕДЕТ К ПОБЕДЕ

WILL OF STEEL

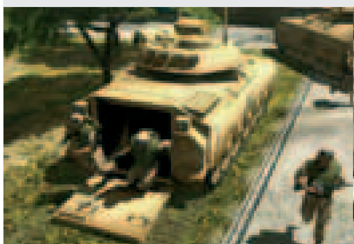
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** GMX Media
■ **РАЗРАБОТЧИК:** GMX Media ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

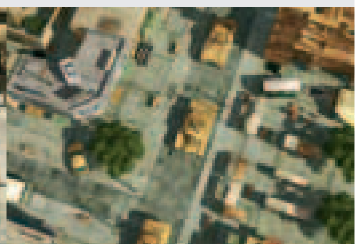
http://www.simbin.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Ужасы терроризма можно обсуждать и осуждать с пеной у рта до бесконечности. Только индустрия развлечений, как и любая иная сфера деятельности, приносящая немалый доход, холодна и бесчувственна по определению. Поэтому столь лакомая тема не останется без внимания и обязательно засветится едва ли не в каждом жанре.

Лидируют здесь тактические экшны, однако и RTS не отстают. Conflict Zone, Command & Conquer: Generals, а теперь и Will of Steel. В выборе «оси зла» разработчики оказались неоригинальны. От лица Уильяма Стила (William Steel) мы отправимся бить гидру мирового терроризма в Афганистан и Ирак. Командовать будем подразделением, состоящим из пехоты и боевой техники. Юниты, как положено, матереют в боях, да и игрок на медальку-другую претендовать может. Вместе с карьерным ростом нам достаются расширенные полномочия, включая право вызова авиа- или артудара, применения спутниковой разведки и так далее. Короче, классика, если не сказать – клон. Однако есть в куличе от GMX Media золотая изюминка – система голосового контроля. Над ней коллектив трудится особенно кропотливо, мечтая одним ударом убить двух зайцев: упростить управление и повысить реализм. Давно пора завязать с нудным кликаньем, вытянуться перед монитором и гаркнуть: «Второй, в атаку! Третий, куда прешь?! Четвертый, чего встал? Слева дерево обходи, слева!» ■


Все объекты «исключительно детализированы».


Здесь нет ни строительства, ни ресурсов – только война.


Внешне игра более чем привлекательна. Поддерживаются вершинные и пиксельные шейдеры, используется bump и environment mapping.

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

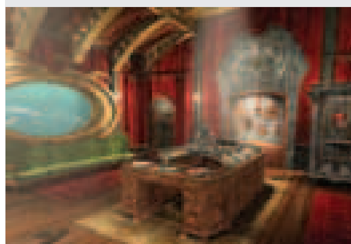
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Kheops Studio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

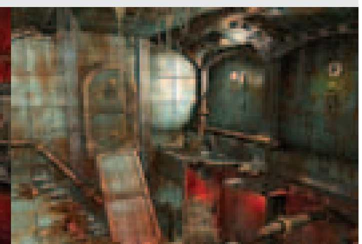
http://www.kheopsstudio.fr

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Разбушевавшаяся стихия играла огромным лайнером, словно древесной щепкой. Платье промокло насквозь и плотно облепило фигуру. Мина (Mina) судорожно хватала ртом воздух, пытаясь хоть немного прийти в себя, но беспощадные волны снова и снова наносили удары... Очнулась девушка на берегу тропического острова. Ей предстояло повторить и превзойти подвиги Робинзона Крузо.

Однако не в выживании и борьбе с дикой природой кроется основная интрига Return to Mysterious Island. Подумаешь, построить хижину да раздобыть еды – сущие мелочи. А вот попробуйте не сойти с ума, встретив на необитаемом острове призрак... самого капитана Немо. Впрочем, призрак весьма дружелюбный, словоохотливый и желающий помочь. Хотя и сам он нуждается в помощи. Этакий повзрослевший Каспер. Наша задача – проникнуть на затонувший у берегов острова «Наутилус», найти там тело бедолаги Немо и похоронить его со всеми необходимыми почестями. Тогда душа несчастного упокоится, а Мина, вероятно, вернется домой. Разумеется, на практике все гораздо сложнее. От желанного завершения этой истории героиню отделяет серия изысканных головоломок, в решении которых поможет «оригинальный интерактивный инвентарь». Система позволяет создавать новые предметы путем комбинирования имеющихся. В чем именно заключается оригинальность, пока не ясно. Зато есть надежда, что, как минимум, за счет сюжета Return to Mysterious Island окажется достойным внимания проектом. ■


Рубка выполнена в точности так, как в фильме.


Чувствую себя как дома. У меня в комнате такой же бардак.


В пресс-релизах разработчики обещали фотореалистичные локации. Что ж, детализация картинки действительно впечатляет.

INUITS

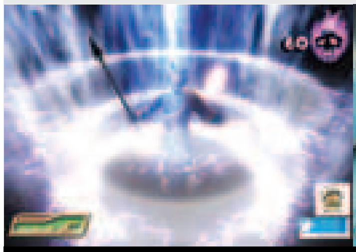
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic International ■ **РАЗРАБОТЧИК:** WideScreen Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://perso.wanadoo.fr/widescreen-games/ENG/white_fear.html

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

В игровом мире не так много проектов, посвященных индейским сказаниям. А напрасно! Помню, несколько лет назад прочитал «Песнь о Гайавате» Генри Уотсуорда Лонгфелло и был буквально переполнен впечатлениями. Знакомство с англоязычным оригиналом повергло меня в еще больший шок (безусловно, в хорошем смысле). К чему все это говорится? Да к тому, что Inuits явно не избежал влияния индейского эпоса.

Вот послушайте. В некоем таинственном мире, за многие квадратные километры лесов и декалитры озер от нас, стояла Деревня Большого Полярного Медведя. Жили в ней самые обычные, трудолюбивые люди, которые неведомо чем прогневили колдунью по имени Суко (а может, это прозвище?). Злая ведьма, не долго думая, наслала на поселение проклятье, погрузив всех его обитателей в глыбы льда. Единственный шанс на спасение олицетворяет молодой шаман Иру, судьба которого находится в ваших руках. Поскольку Inuits строго придерживается стилистики сказочных action/adventure, нет ничего удивительного, что большую часть игры мы будем лазить по горам и долам, отпинываясь от всякой нечисти. В качестве средств самообороны юноша использует примитивное оружие, вроде копья-гарпуна, и, естественно, магию. С последней парню помогают четыре духа... Полагаю, очевидно, что проект строится из расчета «на любителя», однако и появление достаточного количества «любителей» сомнений не вызывает. ■



Должен остаться только один! Нет, это из другой сказки.



На протяжении игры Иру развивается, набирается опыта, матереет.



Кроме гарпуна у Иру будет и другое оружие. Пополнить арсенал и получить помощь он сможет в доме Большого Шамана Лулика.

CRASH'N'BURN

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Climax ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 15 октября 2004 года (США), декабрь 2004 года (Европа)

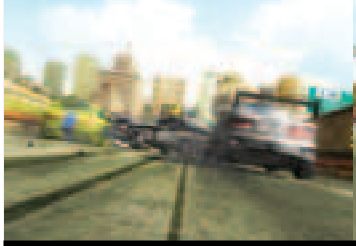
http://www.eidosinteractive.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Лавры сериала Burnout не дают покоя многим разработчикам, которые нет-нет, да и пытаются превзойти творение Criterion. До сих пор подобные попытки большим успехом ни разу не увенчались, что не помешало студии Climax и издательству Eidos Interactive объявить о разработке очередной безумной гонки Crash'n'Burn.

В Crash'n'Burn игроку на выбор предложат целых десять различных режимов – от standard racing и destruction derby до самоубийственной kamikaze racing. В последнем главной задачей виртуального водителя становится даже не победа в заезде, а максимально зрелищная авария – желательно машин эдак на 20-30, не меньше. Как не трудно догадаться из названия, многочисленные столкновения в Crash'n'Burn станут чуть ли не главным элементом игрового процесса. Пожалуй, даже в грядущем Burnout 3 они не обставлены с такой помпой и не проработаны так подробно. Машины не только переворачиваются, сминаясь, будто консервные банки, и оставляя на асфальте оторванные дверцы и россыпи битого стекла, – они еще взрываются и разваливаются на части, как в лучших боевиках. Добавьте сюда огромные скорости, на которых проходят гонки, большое количество автомобилей и трасс – и все идет к тому, что у Burnout 3 все-таки появится достойный конкурент. Разработчики не забыли и про сетевые возможности современных консолей – обе версии игры позволят устраивать настоящие экстремальные автошоу с участием 16 человек.

Чтобы оценить все это, остается лишь дождаться выхода Crash'n'Burn, который должен состояться уже в конце этого года. ■



В этой гонке главное, чтобы твою машину не протаранили.



Реальных автомобилей в игре нет – лицензии стоят дорого.



На улицах мегаполиса полыхает нешуточный пожар. Но как всегда ни полиции, ни пожарникам нет никакого дела.





TEKKEN 5

Популярный файтинг от Namco уже давно будоражит воображение фанатов жанра. На выставке Tokyo Game Show японцы уже успели вдоволь наиграться в него, подборку свежих скриншотов мы вам и предлагаем. Разумеется, в одном из грядущих номеров появится полноценный материал, где будет изложена вся имеющаяся у нас информация.

WAR WORLD

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Third Wave Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Third Wave Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.warworld.net

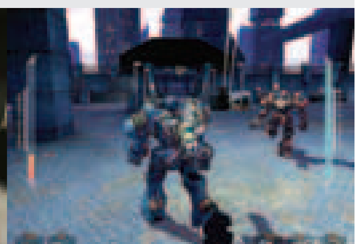
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

С тех пор как шутеры Quake III Arena и Unreal Tournament заронили в плодородную почву игровой индустрии зерна нового жанра – многопользовательского экшна, – идея брутальных сражений на специальных аренах нещадно эксплуатируется. Однако битвы роботов не так уж часто попадают в поле зрения разработчиков. И потому подобные игры по-прежнему вызывают живой интерес.

В лучших традициях жанра, сюжетная составляющая War World сведена к минимуму: были когда-то могущественные Империи и была планета, где устраивались боевые состязания. В соответствующей графе рисуем галочку и переходим к сути вопроса. Биться за драгоценные кредиты мы будем в роли закованных в броню шагающих машин. Арсенал средств уничтожения варьируется от стрелкового вооружения до огромных увесистых мечей. Правда, чтобы снабдить робота различными смертоносными устройствами и полезными гаджетами, вроде прыжковых двигателей, придется раскошелиться. Экономическому элементу в War World отведено далеко не последнее место, что автоматически возносит проект над всякими бездумными файтингами. Студия Third Wave подходит к разработке своего детища очень серьезно, о чем, кроме всего прочего, свидетельствуют ее далеко идущие планы. Уже сейчас часть сотрудников трудится над дополнениями к проекту, а отдел планирования обсуждает возможность выпуска стратегической игры во вселенной War World. ■



Nuke City обещает стать одной из самых интересных карт.



Увы, это не симулятор. Позиционирования повреждений нет.



Кроме оружия, слоты для которого расположены на спине и в руках, роботы оснащаются энергощитами. Данный экземпляр таковых лишен.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION (МИРОТВОРЦЫ: ОПЕРАЦИЯ «ВОЗМЕЗДИЕ»)

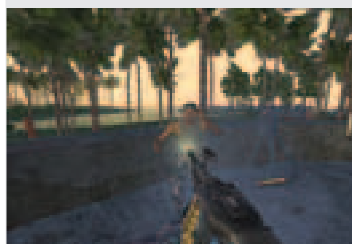
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** shooter ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/snowball.ru ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Novalogic
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Novalogic ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 150
■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.jointopsthegame.com

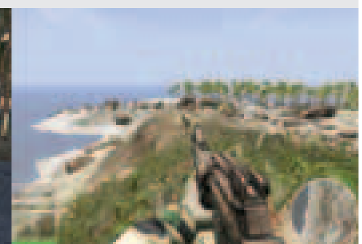
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Совсем недавно тайфун пронесся над Индонезией, а в воздухе уже запахло новыми катаклизмами. Стихия вознамерилась подмять под себя всю Азию, и ее карающий меч зовется Joint Operations: Escalation. На территории нашей необъятной Родины add-on к головокружительно успешному Joint Operations: Typhoon Rising выйдет под именем «Миротворцы: Операция «Возмездие».

Не знаю уж, хорошо это или плохо, но дополнением своим Novalogic не собирается открывать Америк и изобретать велосипедов. Студия просто создает новые локации. Точные географические координаты нашего пребывания неизвестны, зато мы знаем, что отряды спецвойск и злодеи-террористы будут орудовать в аэропортах, шахтах, на химических заводах и даже ракетном комплексе. Всего обещано 25 многопользовательских карт, 6 миссий для режима cooperative и с пяток тренировочных операций. Игровой мир получил живительную инъекцию из новых транспортных средств: вертолетов «Апач», мобильных ракетных установок, танков, внедорожных мотоциклов и... парашюта! Теперь можно десантироваться из-под облаков в самый центр мясорубки. Фанаты оценят! Примечательно, что русская версия add-on'а будет слегка отличаться от оригинальной. Специалисты Snowball обещают вразумительную однопользовательскую кампанию из 9-11 cooperative-карт. Еще «Миротворцы: Операция «Возмездие» сможет работать без оригинала – экономическая выгода налицо. ■



Появится и новое стационарное оружие для защиты баз.



Для ряда транспортных средств разрешат вид от третьего лица.



Разработчики доведут количество видов оружия до сорока четырех. В числе новинок штурмовая винтовка G-36 и пулемет MP7.

PUZZ ЛИХО

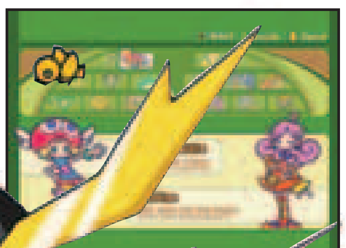
Известный японский принцип wakon yousai, смысл которого – «брать лучшее из других культур и привносить в свою», нашел воплощение и в мире консольных головоломок. В Японии жанр puzzle game процветает как нигде, игротека пополняется новыми хитами и примочками к старым, тогда как в Европе и на Западе большинство подобных игр издают для PC и не считают это серьезной отраслью индустрии. Затрат на графику не требуется, алгоритм достаточно придумать однажды, а секретарши никогда не устанут складывать кубики в стакан.

ЕВГЕНИЯ ДАВИДЮК
itsuki@otaku.ru

КОНСТАНТИН ГРУША
zoi@otaku.ru

КОНСТАНТИН ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Жители и по совместительству игровые разработчики Японии, столь непохожей на другие страны, не ограничиваются рамками персоналки. Они штампуют пазлы направо и налево, не уставая рисовать для них симпатичных персонажей, писать забавную музыку, проводить по ним чемпионаты и даже назначать специальные дни для любимых игр! К примеру, Sega объявила 2004 год годом Пуйо, а 4 февраля – днем Пуйо, так как «двойку» можно прочитать как «фу» («пу»), а «четверку» – как «йо». На сайте знаменательных японских дат (http://www.kinenbi.gr.jp/index.html) можно найти и этот своеобразный праздник. Неудивительно, что Puyo Puyo Fever для Dreamcast и PS2 вышла именно 24 февраля 2004 года, да и для всех остальных платформ неизменно выпускалась именно 24 числа. Puyo Puyo – пожалуй, самая первая, самая известная и самая любимая серия японских puzzle-игр. Она постоянно дополняется в ущерб старым версиям – после Puyo Puyo Fever обычным Super Puyo Puyo вы уже не удовлетворитесь!





PUYO PUYO. ПРОШУ ВО ВСЕМ ВИНИТЬ «ТЕТРИС»

Японские пазлы выходили как отдельно (Dr. Mario, Yoshi's Cookie), так и в качестве встроенных мини-игр. Их переиздавали под другими именами (как Kirby's Avalanche и Doctor Robotnik's Mean Bean Machine), их перерисовывали (по Sailor Moon есть десятки клонов и самостоятельных пазл-игр), но суть оставалась неизменной: есть стакан, есть фигурки и есть цель – не заполнить стакан до краев и выжить в этом жестоком мире. Фантазия не стояла на месте и рождала такие шедевры, как Mr. Driller и Chu Chu Rocket. Жертвы пазлома-

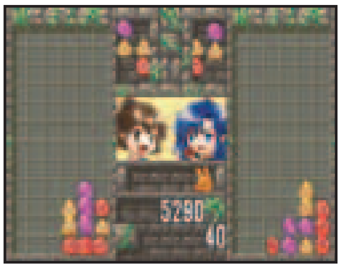
LE-РАДКА

КАК ПЕРЕСТАТЬ ВИДЕТЬ ВО СНЕ КУБИКИ

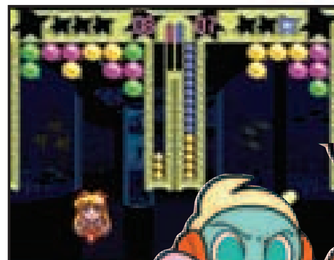
нии жаждали все новых версий, а компании процветали. На данный момент насчитывается около 140 версий Puyo Puyo!

Для Puyo Puyo все началось в 1991 году, когда на MSX2 и позже на Famicom Disk Drive вышел скромный пазл от компании Compile. Пара цветных шариков с глазами (puyo), падая в стакан, соединяется со своими сородичами и образует комбинации. Четыре шарика одного цвета рядом – и бедняги взрываются. Понять алгоритм легко, а вот отточить мастерство гораздо сложнее. Заключается оно в умении быстро реагировать и создавать цепочки и комбинации. Удачная комбинация – и ваш соперник по уши в ojama puyo, «твердых puyo», которые нельзя объединять с другими puyo и можно уничтожить, лишь взорвав рядом с ними ни в чем не повинных цветных друзей.

Самая первая PP была довольно примитивна и мало чем отличалась от того же Dr. Mario. В 1992 появилась аркадная версия, в которой впервые был представлен Story Mode – игра против компьютера. Однако прорыв наступил, когда свет увидела Super Puyo Puyo для SNES. На этот раз создатели не пожалели сил на креатив. Режим игры вдвоем был капитально переделан (и ведь именно он превратил игру в хит!), добавлены новые персонажи, не уступающие по степени проработанности лучшим представителям JRPG (а также герои Madou Monogatari (1989) от Compile), написаны забавные сце-

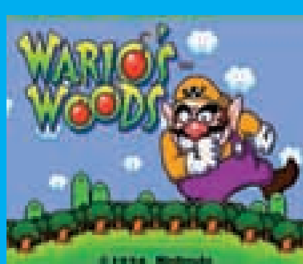


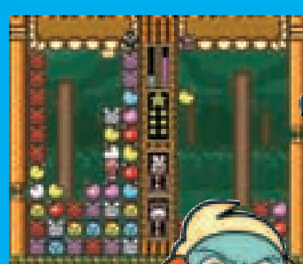


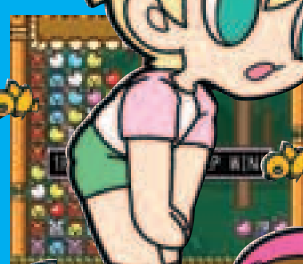


WARIO'S WOODS (SNES). ВЫБОР АВТОРОВ

Эта игра – одна из немногих, что не получили развития в виде многочисленных продолжений, но оставить ее без внимания нельзя хотя бы из-за оригинальности идеи. Игра мобилизует все мозговые ресурсы, хотя на первый взгляд принцип прост. В лесу Варио есть цветные звери, сидящие в деревьях. Бедного Тоада, как главного помощника Принцессы Поганки, загоняют в дерево и требуют очистить его от шушпанчиков. Последние изгоняются по правилу «минимум два зверька плюс бомба», можно даже по диагонали. Отличительная черта WW в том, что вы управляете не бомбами (которые вам кидает добрая фея) и не зверьками (за которых отвечает злой фей), а Тоадом, который разносит падающие объекты в пределах дерева и складывает их друг на друга. Отважный недочеловек-перегриб обладает рядом умений. Он может брать шушпанчиков на руки по одному и стопкой, ставить их на место и бросать вниз, забираться по ним вертикально и хватать того шушпанчика, что больше приглянулся (и стратегически более важен для борьбы с врагами Марио), использовать свое тело как подставку для бомб, прыгать с бомбами с большой высоты, да и пинать зверей может, в конце концов. Не стоит говорить о том, что вы можете делать разнообразные цепочки, заваливать оппонента шушпанчиками, продумывать хитроумные планы очистки, зато наверняка стоит предупредить, что игра ужасно заразительна. Не удивляйтесь, если в 3 часа ночи вы вдруг очнетесь и поймете, что жизнь прошла мимо вас… зато как славно вы провели последний десяток ее часов!







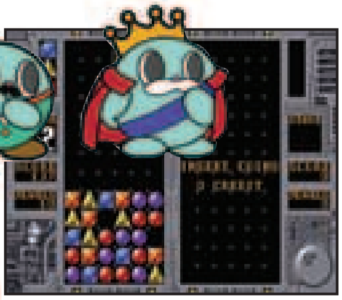
нарии для Story Mode. SPP стала полноценной игрой, а не просто средством убить время.

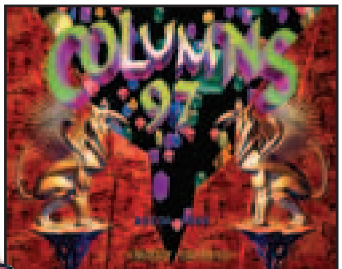
На волне успеха в 1995 году выходит Super Puyo Puyo Tsuu (от английского two – «два»); спустя два года на N64 появляется Puyo Puyo Sun (от японского san – «три»), а в 2001 на GBA – Puyo Pop. Наконец, в качестве альтернативы основной серии, Compile выпускает Nazo Puyo Puyo. Персонажи все те же, но вместо того чтобы просто засыпать соперника, вы должны выполнить задания. Arle (главная героиня серии PP) отправляется за покупками, чтобы приготовить карри, а каждый встречный загадывает ей загадку – по-японски это звучит как nazo. Вы получаете заранее созданную конструкцию из puyo и, в зависимости от задания, должны либо уничтожить все шарики одного цвета, либо составить цепочку определенной длины, либо выполнить другие подобные миссии. Тут уже важны не столько реакция и быстрый ум, сколько аналитические способности и пространственное воображение. Ваш главный партнер по игре – собственный мозг.

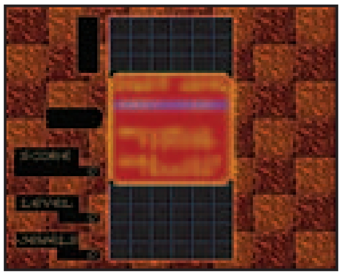
Упомянутая выше Puyo Puyo Fever (или Puyo Pop Fever, как ее называют в американских и европейских релизах) вышла в этом году практически на всех платформах (на PC – 24 сентября) и уже стала хитом. В Японии по Puyo Puyo даже проводятся турниры – на нынешней выставке TGS такое мероприятие присутствовало! Помимо нового графического оформления, появления в игре 3D-элементов и полного озвучивания персонажей (что, впрочем, было уже на SNES), в PPF появилось главное – Fever Mode! И от этого действительно лихорадит (fever, англ. – лихорадка).

Новая игра серии объединила в себе обычный PP и Nazo PP. Каждый раз, когда вы отбиваете атаку соперника, вы получаете особые очки, fever points. Как только их набирается восемь, вы попадаете в режим Fever (его длительность зависит от успешной игры, обычно это секунд 20-30). Fever Mode – заранее смоделированная ситуация, где достаточно вам поставить одну-две puyo, как сработает цепочка. А цепочка – это puyo в огород соперника. Если вы прошли первый экран с цепочками, и у вас все еще есть время, вы попадаете в следующий. Там цепочек уже на одну или две больше. А если вы уничтожите все puyo на экране – получите бонус All Clear (когда на экране не остается ни одной puyo и падает такой набор, что можно сразу провести еще одну цепочку) и дополнительное время. От такого спастись сложно.

В общем, у кого Fever – тот и в фаворе. Оба игрока постоянно находятся между жизнью и смертью. Выигрывает тот, кто быстрее наберет Fever. Или тот, у кого он наступил позже. Здесь не действует агрессивная тактика старых PP: ведь тот, кто постоянно атакует, сам роет себе яму – он копит Fever для соперника. Это нововведение буквально возродило геймплей и сделало Puyo Puyo одной из самых интересных игр для двоих. И надо признать, что Story Mode не сможет заменить тех эмоций, которые вы получите при игре вдвоем. В PPF есть режимы для тренировки реагирования в Fever mode, советую изучить их в первую очередь. Единственный минус новой игры – отсутствие режима для игры вчетвером, но, значит, нам есть чего ждать!





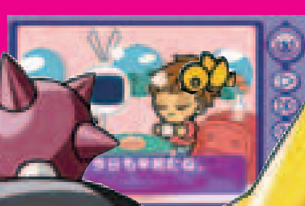




MR DRILLER

Это один из самых новых пазл-сериалов, стартовал в 1999 году на аркадных автоматах Namco. С тех пор игры серии выходили на множестве платформ – от PlayStation и Dreamcast до Game Boy Advance и GameCube, не обошли они и PC с мобильными телефонами. Исключением пока являются Xbox и PlayStation 2.

Концепция такова: вы управляете человечком (собственно Mr. Driller), вооруженным отбойным молотком. Он начинает игру, грубо говоря, на вершине «стакана», заполненного разноцветными кубиками, умеет «бурить» в любом из четырех направлений. Хитрость в том, что если один из блоков оказывается висящим в воздухе без опоры, то он падает вниз. Если по дороге соединится своим краем с кубиком другого цвета, то прилепляется к нему, в противном случае летит, пока есть свободное место. В случае, если образуется структура из пяти и более элементов одного цвета, то она исчезает, а все, что было выше, опускается вниз, создавая цепную реакцию. Цель игры – добраться до дна стакана, причем так, чтобы все эти замечательные кубики не раздавили вашего человечка. Вместо таймера используется показатель запаса воздуха – его можно пополнять, собирая особые капсулы. В различных версиях игры иногда встречаются несколько модифицированные правила, однако основы геймплея они не затрагивают.









Вывод: Лучшая puzzle-игра для двоих (и даже четверых – в случае с некоторыми версиями) игроков! Puyo будут преследовать вас во сне, во время работы, они будут мерещиться вам в воздушных шариках и отнимать все свободное время.

Степень аддиктивности: 90%

COLUMNS. ОТВЕТ SEGA НА «ТЕТРИС»

В свое время именно «Тетрис» сделал Game Boy самой популярной карманной системой. Sega не могла не учесть этот факт при выпуске Game Gear и представила миру Columns.

В отличие от «Тетриса», в Columns в «стакан» падают столбики из нескольких цветных блоков. Задача игры – составить три или более блока одного цвета по вертикали, горизонтали и даже диагонали. Те блоки, что находились сверху, падают дальше и могут создавать так называемые «цепочки» – краеугольный камень всех подобных игр. Как и все гениальное, игра оказалась проста и популярна. Были выпущены пять аркадных версий и десятки модификаций, в основном на консолях от Sega. А сколько было неофициальных релизов на эту благодатную тему! Одна из последних версий игры, Hanagumi Taisen Columns 2 для Dreamcast (первая часть была выпущена в 1997 для Saturn), объединяет в себе незамысловатость «столбиков» и популярность Sakura Taisen. Sega не гнушается зарабатывать деньги на персонажах этого сериала и выпустила уже кучу различных пазлов и карточных игр по его мотивам. На этот раз Сакура, Сумирэ, Айрис и компания сражаются между собой в умении складывать кубики.

В игре несколько режимов, включая секретные. Самый банальный – Endless, где вы просто складываете блоки в стакан, пока не надоест. Режим Story особенно приятен в исполнении девочек и, кроме того, здесь вы найдете фирменную фишку игр вселенной Sakura Taisen – систему LIPS. Она заключается в том, что вы выбираете один из ответов на вопрос за ограниченный промежуток времени, и в зависимости от того, что вы выбрали и насколько были расторопны, ваши отношения с девочками изменяются в лучшую или худшую сторону. Самый любопытный режим – Puzzle. Он чем-то напоминает Nazo Puyo и включает около сотни головоломок. Задания варьируются – может понадобиться устроить цепную реакцию, успеть справиться за определенное время, уничтожить блоки одного цвета или выполнить что-нибудь еще по прихоти разработчиков из Sega. Игру смогут оценить не только фанаты Sakura Taisen, но и все, кто хочет порадовать глаз симпатичными девочками, слух – запоминающимися мелодиями, а мозг – сменой деятельности в случае, если вы не фанат пазлов и не проводите дни напролет, складывая фигурки.

Вывод:
как и Tetris, Columns можно отнести к классике жанра. Игра развлечет вас и, в то же время, не сильно отпечатается в мозгу, а значит, вы сможете спать спокойно.

Степень аддиктивности: 60%

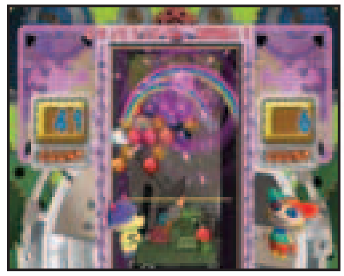
BUST-A-MOVE. READY? GO!

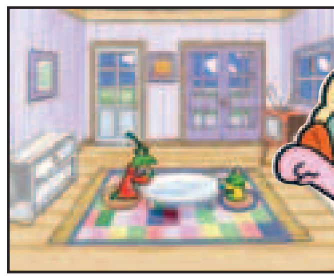
Bust-A-Move (не путать с танцевальной аркадой Bust-A-Groove) – еще одна популярнейшая серия, которую обойти вниманием невозможно. Другое название для нее – Puzzle Bobble. Наверняка вы помните этих милых дракончиков, сидящих в стакане и стреляющих пузырьками в потолок, где уже висят десятки таких же пузырьков разного цвета. Магическое число 3 работает и здесь: когда три пузырька оказываются рядом, то они падают вниз (к счастью, не дракончикам на головы) и исчезают. Чем быстрее вы избавитесь от всех пузырей, тем больше очков получите. Потолок медленно, но верно опускается, так что, если вам дороги жизни своих питомцев, поспешите очистить помещение. Примечательно, что если вы сбиваете верхнюю «гроздь» шариков, то все шарики, что были к ней прикреплены снизу и сбоку, пусть даже совсем других цветов, падают вместе. Так можно значительно сэкономить время. В некоторых уровнях могут попадаться молнии, бомбы, банки с краской и другие примочки, служащие все той же цели экономии времени.

Bust-A-Move была выпущена на всех платформах, включая PC и N-Gage. Среди прочего существует даже открытый клон Bust-A-Move под названием Frozen Bubble, поставляющийся в комплекте со многими дистрибутивами Linux! Правда, вместо дракончиков там выступают фирменные пингвины. В аркадах этот плод творческой мысли Taito Corporation и SNK появился в 1994 году. В 1995 году все существующие на тот момент игровые системы уже имели по версии. В Bust-A-Move играли все и на всем!

Bust-A-Move 3 и 4 (а также Bust-A-Move 99 для N64 от Acclaim), пожалуй, стали жемчужинами серии. Таковыми их сделали не только количество игровых режимов, обновленная графика и новые фишки. Теперь в игре появился режим редактирования уровней, возможность играть вчетвером (N64) и так называемый collection mode, очень похожий на Nazo Puyo и Puzzle Mode в Columns. Большинство таких уровней можно пройти буквально в несколько выстрелов из «пушки», но есть и не очень удачные, длинные и сложные, уровни. Что-

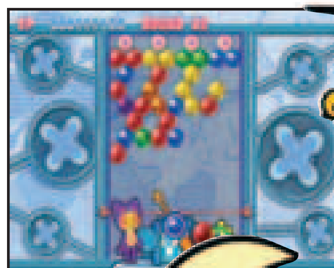










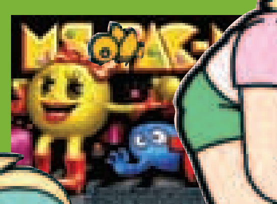


КЛАССИКА: PAC-MAN, BOMBERMAN, «ТЕТРИС»

Вероятно, вы никогда не задумывались над этим, но все интересные пазлы и схожие по концепции игры, вошедшие в историю, были изобретены в Японии. Единственное исключение – «Тетрис», созданный в России. Pac-man – творение Namco, а Bomberman – Hudson. Все сериалы (опять же, за исключением «Тетриса») активно развиваются и в наши дни, представлены на консолях нового поколения.







ULTRA BUST-A-MOVE (XBOX)

В этой части, выходящей в Европе 31 декабря, наконец-то появятся долгожданные новые режимы для одного игрока, например, seesaw game – «качели». Здесь шарики лежат на доске по обе стороны от центра, и необходимо не только их уничтожить, но и следить за равновесием. Другая вариация – blind game – «игра вслепую», где все шарики серые и проявляют свой истинный цвет, лишь соединившись с прилетевшими снизу товарищами. Так называемая shot game – «выстрел» дает вам лишь один выстрел, чтобы пройти уровень. Учитывая, что картинка на экране может оказаться под углом, это непростая задача. Те, кто жаждет большего, должны выбирать режим versus – против компьютера или друга и даже онлайн!

Мир становится тесен в буквальном смысле. Классическая игра «каждый за себя» осталась, но появился и новый способ выяснить отношения – на одном игровом поле. В режиме color game вы по очереди стреляете из одной «пушки» с целью сбить шарики конкретного цвета. Нужно не только собрать побольше шариков для себя, но и не дать сопернику добраться до них раньше. Режим Count также играется на одном поле, но более понятен: побеждает тот, кто уронил больше пузырьков. Во все versus-режимы можно будет играть по Сети через Xbox Live и следить за рейтингом лучших игроков в режиме реального времени.

В отношении графики игра также претерпела изменения – на смену двумерным спрайтам пришли трехмерные модели. Бэкграунды остались в 2D, но, вне зависимости от числа измерений, атмосфера игры все та же. Милые и порой неожиданно эксцентричные персонажи, ненавязчивый дизайн уровней, знакомые звуки лопающихся пузырьков. И в то же время, это новая игра, обязательная к изучению для всех фанатов серии и желательная для любителей пазлов вообще. Осталось дождаться, когда Ultra Bust-A-Move появится у нас. В Японии она выходит прямо под Новый Год и многомного радости японским детишкам принесет.

бы продвинуться дальше, не обязательно проходить их все: не понравившиеся можно просто пропустить.

В этой семье нашлись, как говорится, и свои «уроды», например, Super Bust-A-Move 2 (PS2) с глупым Story Mode, в котором одни и те же видеовставки могут повторяться даже для разных персонажей. Любимые всеми Баб и Боб отходят на задний план, чтобы наблюдать за новыми и, как минимум, странными персонажами, вроде снежного человека и псевдо-Бомбермена. Вышедшая в 2003 году Bust-A-Move 3000 для GameCube также не оправдала ожиданий поклонников серии. Графически игра, безусловно, стала лучше (должен ведь GameCube как-то выделяться), но игровой процесс остался на уровне Super Bust-A-Move на PS2 образца 2000 года, которая, в свою очередь не сильно отличалась от оригинала 1995 года. Всего три режима игры (в одиночку, против компьютера и с живым оппонентом) никак не соответствуют сегодняшним требованиям к подобным играм, да и вообще, стыдно должно быть почти через 10 лет вываливать игрокам залежалый товар.

Вывод: Bust-A-Move пронесся сквозь годы и стал классикой. Но без нововведений игра быстро надоедает. Раз в год можно достать ее с пыльной полки и забыть о нескольких часах времени. Вдвоем играть интересно, но не так, как в Puyo Puyo.

Степень аддиктивности: 70%

НА ВЗЛЕТ! С CHU CHU ROCKET!

В 1999 году после длительной стагнации Sega со своей новинкой – Dreamcast – наперевес ринулась отвоевывать утерянный из-за PS one и уже готовый к скорому приходу PS2 международный рынок. Игры для запуска такой революционной машинки тоже были выбраны прекрасные: по задумке Sonic Team их боевой ежик должен был вооружиться маракасами и отправиться в победное шествие в онлайн. Чем эта затея кончилась, нам сейчас, пять лет спустя, прекрасно известно. Не всем известно, правда, что среди первых игр, обеспечивших DC стабильное, хотя и непродолжительное доминирование на рынке домашних видеоразвлечений, была и Chu Chu Rocket!

Сюжет незамысловат: стадо идеальных сферических мышей в вакууме очень хочет улететь на ближайшей ракете домой. Однако сам игровой процесс заставит вас вспомнить все те ругательства, что вы не смогли или не захотели вспомнить во время игры в Puyo Puyo. Итак, у вас есть прямоугольное игровое поле размером 9 на 12 квадратов, на поле находится одна или несколько ракет, лабиринт из перегородок и мышиная «норка», из которой вышеупомянутое стадо и побежит. Сферические мыши из космоса катастрофически глупы и поэтому всегда бегут вперед, а столкнувшись с препятствием вроде стенки, поворачивают направо. Впрочем, им-то думать как раз не надо – для этого есть вы, посредством всего-навсего трех плиток-стрелочек меняющий направление движения своих мышей. Просто? Как бы не так! Где мышки, там и кошки. Космические кошки также умом и проворностью не отличаются, зато обладают отличным аппетитом и непременно будут мешать вашим питомцам достигнуть цели.

Точнее, целей. Дело в том, что Chu Chu Rocket! была первой консольной сетевой игрой, в которой четыре игрока могли устроить друг другу веселую жизнь, не выходя из дома и Интернета (вы ведь не забыли, что DC оборудован модемом?). В режиме Battle каждый сам за себя: своих мышей сажаем в свою ракету, кошек отправляем в ракеты недругам. Помимо обычной в таких случаях игры на скорость, не обошлось и без сюрпризов. Специальные сиреневые мыши, попадая в ракету, вызывают непредсказуемые эффекты, как то: ускорение игры или замедление игры, «выключение света», появление или исчезновение кошек, перемена мест всех ракет на площадке и так далее, и тому подобное. В Team Battle такие же сражения происходят между парами игроков, а за отсутствующих играет компьютер.

В режиме Puzzle торопиться не стоит, да и не требуется: необходимо заранее расставить стрелочки и только потом запускать мышей. И если первые несколько десятков головоломок пролетят совершенно незаметно, то все 2500, заготовленные для вас заботливыми авторами, вы вряд ли пройдете. И даже тогда веселье не закончится: игра оборудована редактором уровней и даже персонажей, так что, если вам не нравится реальность, данная вам априори, никто не помешает вам гонять собственноручно нарисованных ежиков по лабиринту, очертаниями напоминающему ваше собственное имя. Уровнями и персонажами тоже можно было обмениваться в Сети, что, в свою очередь, породило сплоченные сообщества любителей этой простой, но невероятно увлекательной игры.

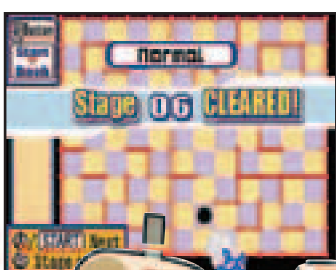
Так что нет ничего удивительного в том, что чуть меньше трех лет спустя, одновременно с запуском Game Boy Advance, в первой десятке вышедших для него игр появилась и новая версия Chu Chu Rocket. Никаких принципиальных отличий в плане геймплея от «большой» версии не наблюдалось, но несколько новшеств технического плана в портативной версии было. Во-первых, игра была выпущена на японском и на всех основных европейских языках одновременно, а во-вторых, одного картриджа было достаточно, чтобы играть вчетвером: для поддержки многопользовательского режима она могла скачиваться на чужие GBA.

Вывод: кровожадная игра для творческих детей от трех до ста трех лет. Втягиваешься в нее мгновенно, а вот остановиться практически невозможно, особенно если у вас есть GBA.

Степень аддиктивности: 80%

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровая индустрия может переживать взлеты и падения там, где речь заходит о «революционных 3D-симуляторах» или о «ролевых играх с уникальным и неповторимым сюжетом», но рынок пазлов пустовать не будет никогда. Простые принципы игры и исключительная увлекательность процесса окупают расходы на создание подобных проектов сторицей. Об этом говорит уже хотя бы тот факт, что 90% времени, потраченного на эту статью, авторы пытались заставить себя перестать играть во все описанные игры – что в немалой степени объясняется наличием их портативных версий. Попробуйте запустить Chu Chu Rocket на экранчике мобильного телефона – вам обязательно понравится! ■







СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промоакции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Сергей Амирджанов



Должность:
Менеджер по маркетингу

Компания:
«Софт Клаб»

Сейчас играет в:
Killzone, The Sims 2

Хобби:
Путешествия и кино

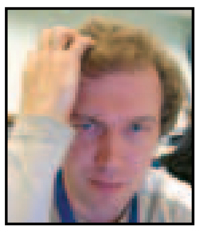
До выхода PSP осталось совсем немного времени. Еще какие-то два-три месяца, и «Walkman XXI» века окажется в руках первых покупателей. Между тем мы до сих пор мало что знаем о PSP, ее функциях и возможностях. Tokyo Game Show пролила свет на некоторые особенности революционной системы. Теперь мы знаем, что роскошный экран, продемонстрированный на E3 и долгое время считавшийся рекламным трюком, на самом деле вполне настоящий и ему действительно нет равных по яркости и контрастности изображения. После долгих колебаний Sony решилась-таки на поддержку в PSP популярнейшего музыкального формата MP3 вместо собственного защищенного ATRAC (пожалуй, одно из самых трудных решений компании). С недобросовестными разработчиками, нещадно тратящими зарядный ресурс и уменьшающими время автономной работы системы, Sony собирается активно бороться, так что обещанные 5-6 часов игрового времени от одного заряда аккумулятора вполне могут оказаться правдой. Игр анонсировано предостаточно, причем из независимых издательств лидерство на платформе, похоже, собираются захватить Konami и EA.

Но при всем этом обилии информации остается совершенно неясным только одно – каким же образом PSP намеревается навсегда изменить игровую индустрию? Мощная портативная игровая приставка – это лишь вершина айсберга, явно недостаточная для такого усиленного внимания не только со стороны Sony Computer Entertainment, но и материнской компании. Сможет ли PSP стать мобильным мультимедиа-комбайном, заменяющим плеер, портативный телевизор, систему глобального позиционирования и еще массу полезных устройств? Насколько перспективен формат UMD и станут ли ведущие киностудии поддерживать свежее начинание Sony в предверии глобальных войн стандартов между Blu-ray и HD-DVD? Как скажется на планах покорения мира отсутствие в PSP жесткого диска и сенсорного экрана? Сколь сложной будет дорога от большого, но все же ограниченного мира хардкорных игроков к массовой аудитории, считающей, что GameBoy и PlayStation – это примерно одно и то же? В любом случае, работы и Sony, и ее партнерам предстоит немало. Но мы с нетерпением ждем того дня, когда возможность лично поучаствовать в «портативной революции» появится у каждого российского игрока.

Цитата:
«После долгих колебаний Sony решилась-таки на поддержку в PSP популярнейшего музыкального формата MP3 вместо собственного ATRAC».

MVR

RAZUM@GAMELAND.RU



Статус:
главвред

Сейчас играет в:
Shining Force для GBA

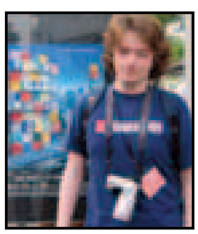
На днях умудрился проиграть в SC II не только Алику, но и Врену, причем у меня даже не было шансов хоть как-то улучшить свою игру. Осталось только Чикитосу слить или Куперу... Видимо, пора забросить все эти «Калибуры» и вспомнить, что дома валяется еще куча игр, та же Disgaea, да и Burnout третий нужно прикупить.

ФРАЗА НОМЕРА

негр в токийском районе Роппонги

А.Купер

VALKORN@GAMELAND.RU



Статус:
Засланец

Сейчас играет в:
Sega Superstars

В токийском метро, если положить зонтик на пол вагона, он останется чистым. В залах Makuhari Messe можно столкнуться с Сэмюэлем Джексоном, изучающим симуляторы знакомств на японском языке. В гостинице ванная размером с туалет в самолете, а из унитаза можно прицельно облить стену напротив. Мы с Мишей окончательно очарованы Японией.

НАШ ХИТ-ПАРАД

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	The Sims 2
2	Doom 3
3	Call of Duty: United Offensive
4	Warhammer 40.000: Dawn of War
5	В тылу врага
6	Chaos League
7	Far Cry
8	Codename: Panzers Phase One
9	NHL 2005
10	Anarchy Online: Alien Invasion

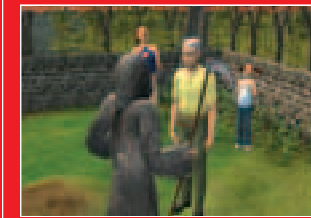
КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Burnout 3	PS2, Xbox
2	Def Jam Fight for NY	PS2, GC, Xbox
3	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	PS2, Xbox
4	Fable	Xbox
5	Sega Superstars	PS2, Xbox
6	Crimson Sea 2	PS2
7	Dynasty Warriors 4: Empires	PS2
9	Onimusha 3: Demon Siege	PS2
9	Richard Burns Rally	PS2, Xbox
10	Harvest Moon: A Wonderful Life	GC

ИГРА НОМЕРА

The Sims 2

стр. 76







«Самая одиозная. Самая желанная. Самая продаваемая. Самая презираемая. Самая любимая. Обретает второе дыхание и трехмерный движок. Аплодисменты и овации: под куполом цирка The Sims 2!» Нам больше нечего добавить к словам Алекса Глаголева.

- **ГРАФИКА:** Мощнейший редактор внешности персонажа; стильный, узнаваемый дизайн.
- **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:** Практически бесконечная игра. Но, погрузившись в The Sims 2, не забывайте, что кроме виртуальной есть еще и реальная жизнь.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Вы еще раздумываете, на что потратить ваши сбережения?

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU

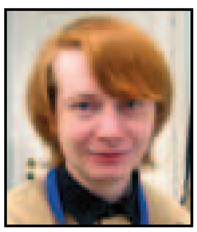


- **СТАТУС:** Призывник
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Конспираторов

Алика срочно вызвали в военкомат, и в день сдачи он поперся в это чудесное заведение, а статьи за него доверстывал Врен. Так что в ближайшие два года мы будем лишь изредка видеть нашего талантливого арт-директора, которому предстоит рисовать агитплакаты в какой-нибудь заброшенной части Заполярья. Надеемся, он будет достойно служить РФ.

Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU

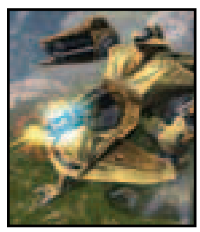


- **СТАТУС:** Танцор
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Para Para Paradise

Добрый Миша Разумкин привез мне из Токио датчики для Para Para Paradise. Это позволит немало сэкономить на жетонах для аркадных автоматов. А если подключить к PS2 два комплекта датчиков, то можно танцевать синхронно с другими кавайными девочками! Осталось обзавестись ковриком для Dance Dance Revolution, и будет мне счастье.

Chikitos

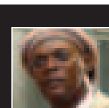
CHIKITOS@GAMELAND.RU

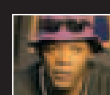


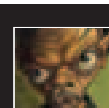
- **СТАТУС:** Киберспортсмен
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Massive Assault Network

Две недели назад стартовал международный командный чемпионат по Massive Assault Network, в котором принял участие и я. Одержав две победы, я опять столкнулся с разгильдяйством своего (вырезано цензурой) провайдера. Если сегодня не произойдет чудо и не врубят Интернет, мне в оставшихся партиях, видимо, засчитают технические поражения. Обидно!

YO MAN, COME TO MY PLACE! THE FIRST DRINK IS FREE!

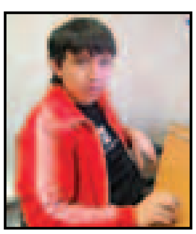






Анатолий Норенко

SPOILER@GAMELAND.RU

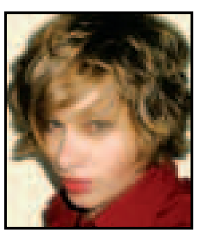


- **СТАТУС:** Сосед
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Rayman 3

В передних карманах брюк – мобильный и связка ключей. В задних – бумажник и новенький N-Gage QD, подаренный Nokia после поездки в Ванкувер. Установил mp3-плеер, пару программ под Symbian OS и заодно нашел новую тему для разговоров с Мишей Р. Сейчас настраиваю GPRS, чтобы опробовать возможности N-Gage Arena.

Марина Петрашко

PETRASHKO@LIST.RU



- **СТАТУС:** Пресс-папье
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Людей

Ощущаю на себе всю прелесть журналистской работы и ее отличия от труда какого-нибудь офисного служащего. Можно, например, смело заявляться на пафосную конференцию в свитере. Более того! Мало кто знает, чем на этих мероприятиях журналисты занимаются. Вот я, например, недавно помогала вставлять конкурсные дипломы в рамочки.

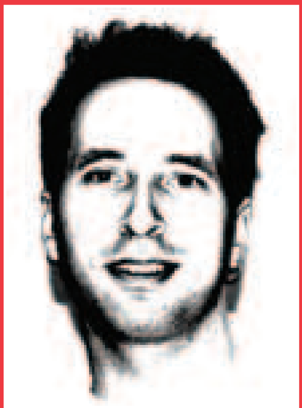
Илья Ченцов

BLAYNE@NAROD.RU



- **СТАТУС:** Виртуал-правдоруб
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Sims 2

Виртуальная жизнь приносит свои плоды. Вчера, наблюдая за тем, как сим-девица занимается гимнастикой под музыку, не удержался и сам от души попрыгал и побегал на месте. Кажется, для многих упертых геймеров The Sims 2 может, как это ни печально, стать своего рода единственным окошком в реальный мир.Мда!



Алекс Глаголев

glagol@gameland.ru

**«Мерцающие башни Omni-1 отражали огненное зарево двух далеких лун, едва видных из-за песчаной бури. Непрестанный ветер кружил красную пыль по всему изогнутому дугой горизонту и гнал тучи на сотни миль к северу.
Огромная флотилия кораблей шла с севера и запада, подобно серым китам, что поднимаются к поверхности океана, пытаясь уклониться от шторма. С востока в слабом серебряном блеске возвращалась из копей другая флотилия...»**

Это, друзья мои, не новый адд-он к Anarchy Online. Киберпанковая вселенная открывается нам не только с экранов компьютеров, не только в новых дополнениях и пресс-релизах, но и с книжных страниц. Давеча попалась под руку довольно старая уже книжка «Пророк без чести», посвященная любимому миру. Не буду скрывать, Anarchy Online единственная компьютерная игра, увлекшая меня столь же сильно, сколь проекты для GBA и PlayStation 2. Впрочем, чему удивляться. MMORPG сродни наркотику: первый месяц игры бесплатно, а потом ты уже подсел и соскочить просто так не получится.

ПРОРОК БЕЗ ЧЕСТИ

Конечно, онлайновые проекты во многом похожи друг на друга: мы создаем персонажа, о котором заботимся сильнее, чем о себе любимом, прокачиваем, покупаем вещички, общаемся с братьями по разуму; исследуем огромный мир, социализируемся, деремся. Весь джентльменский набор. Но «Анархия»...

Не ошибусь, если скажу, это первая игра, где всякие там копья-посохи и прочие заклинания уступили-таки место винтовкам и автоматам, а игрок пересел со священной коровы в ялмаху. Маги сменились инженерами (не столько человеческих душ, сколько нанотехнологий), но сказка никуда не делась. Появилась пьянящая свобода, которая лучше любой небывальщины. Кто-то возразит: «Какая, к черту, свобода, если при выборе персонажа мы так жестко ограничены в его развитии!». Что сказать? Верно: есть четыре расы, дюжина профессий и... все. Любая связка «профессия – раса» предполагает приоритетные умения и навыки, прокачивать которые гораздо легче, чем непрофильные. Можно переквалифицировать своего механика в садовода, но во сколько очков опыта это обойдется! Бесперспективняк (попробуйте повторить быстро хотя бы три раза подряд!) в выборе той или иной специализации виден сразу же. Только в чем тут недостаток? Если вам нужен не инженер, а воин, то на фига, спрашивается, было создавать инженера?!

Когда персонаж создан, начинается перманентная гонка вооружений – один из «пунктиков», способных зацепить даже равнодушного игрока, попавшего на Rubi-Ka совсем случайно. Оружие, броню и прочее снаряжение надо менять постоянно – нанотехнологии на дворе. Здесь приходится следить за выходом новых побрякушек, как за каталогами для домашнего PC. Кстати, быстротечность и киберпанковость здешнему миру придает и возможность записи/сохранения героя. Смерть не столь болезненное и дорогое удовольствие, как раньше. Вы потеряете только опыт, полученный после последнего сохранения. Шмотки и оружие останутся при вас (если только кому-то не придет в голову обшарить хладный труп аватара). Мародеры, канешна, есть. Они не могут не есть. Так ведь нормальные люди перед поединками сохраняются.

Немного о комьюнити. Anarchy Online гораздо более социальная игра, нежели... ну, скажем, Asheron's Call. Достаточно узкая специализация героев заставляет их сплачиваться по интересам, создавать временные и не очень союзы, обмениваться опытом и имплантатами (при их помощи совершенствуются умения).

Anarchy Online обладает еще одной особенностью. Я не зря упомянул о книжке. Тут есть, знаете ли, сюжет. Его первое достоинство: он, как уже было сказано, есть, в отличие от. Второе: он интересен сам по себе. Третье: его хочется распутывать лично. Поэтому мы создаем героя, плюем на ограниченность специализации, ходим-бродим по карте в поисках приключений на свою имплантированную задницу и ежемесячно отстегиваем по пятнадцать евро в пользу поддержки анархистов всех стран. (Попутно можно примкнуть к повстанцам, воюющим против Omni-Tek – корпорации, правящей планетой Rubi-Ka. Можно податься в корпорацию и давить бунтарей. Все равно рано или поздно вы обнаружите режим Player vs Player, бросите или примите вызов и не дай бог вам забыть сохраниться...)

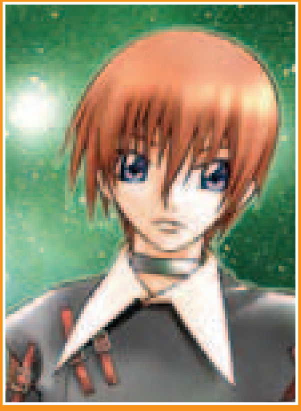
У игры уже имеются два дополнения, сейчас вот появилось третье, которого я пока еще не видел. Мир растет, богатеет, наливается жизнью. Если у вас есть деньги, чтобы платить за Anarchy Online, есть компьютер, чтобы установить дистрибутив, и выход в Интернет, чтобы играть, выкиньте это все к чертовой матери и займитесь цветоводством. Дешевле выйдет. Если ж решились, то не говорите потом, что я вас не предупреждал. Вставляет надолго.

«Дом. Это слово давно уже стало чужим. Официально у него никогда не было своего дома. Меблированные апартаменты в центре города, роскошный пентхауз, наполненный слугами и всяким барахлом, не в счет. Львиную долю своей жизни он проводил в этом Колизее, подобно измученному императору, жестоко вершащему судьбы людей. Руководить операциями Omni-Tek здесь, на Rubi-Ka, – это вам не шутка. Не мелочь, что делается между завтраком и обедом. Работа проникла в его существование, стала смыслом жизни. И жизнь приобрела новую ценность, в которой он не сомневался...». ■

Домашнее чтение:

Prophet Without Honour: Anarchy Online Book One written by Ragnar Tornquist, Funcom, 2001. В электронном виде можно почитать на **www.ragnartornquist.com**.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

Для многих геймеров многопользовательские игры по Сети ассоциируются с большими затратами времени и денег. Действительно, любая MMORPG требует, чтобы ей уделялись часы реального времени, в противном случае и садиться за нее не стоит. А распространившиеся в последнее время игры через браузер вроде «Бойцовского клуба» и вовсе стали пожирателем времени, грозой офисных работников. Однако есть куда более занимательная альтернатива, не отвлекающая вас от работы и абсолютно бесплатная.

ШАХМАТЫ С ДИПЛОМАТИЕЙ

Речь идет о PBEM-играх, в первую очень – близкой лично мне Galaxy Plus и ее многочисленных разновидностях. Информацию об остальных вы при желании легко можете найти в Сети. PBEM – аббревиатура от play by e-mail, и означает она, что обмен информацией между клиентской программой и сервером происходит по электронной почте. Соответственно, игры такого типа всегда пошаговы, и время, тратящееся на один ход, обычно кратно суткам. Здесь и кроется одно из основных достоинств игры: вам абсолютно не нужен постоянный online-доступ, ведь достаточно нескольких минут для того, чтобы скачать отчет с обновленной информацией об игре и отослать свой приказ. Даже если выхода в Интернет нет вообще, можно взять дискетку и сходить к другу или в компьютерный клуб. Все основные действия выполняются в оффлайне, в любое удобное для вас время. Главное – успеть отослать приказ до момента генерации следующего отчета. В партиях Galaxy частота ходов фиксируется на стадии их создания – это может быть и пять раз в неделю (по рабочим дням), и три, и один.

В чем же заключается прелесть Galaxy? Это космическая стратегия, во многом напоминающая сериал Master of Orion. Однако играете вы с двумя-тремя десятками живых геймеров, а свобода действий предоставляется практически неограниченная. Задачей игрока является доминирование в Галактике – в одиночку или же в альянсе с несколькими другими участниками. Игра упрощенно, но очень реалистично моделирует все основные аспекты развития государства, и многие правила настоящего мира легко переносятся и на виртуальный. Например, если вы затеете войну с соседом и она затянется, обе расы серьезно отстанут в развитии от остальных. Две равные по силам державы могут и вовсе уничтожить друг друга, а победа часто оказывается пирровой. Напротив, сосредоточившийся на мирном развитии геймер может в один прекрасный момент обнаружить, что колонизировать ему более нечего, а заключенные с соседями договора исключают возможность расширить свою территорию за их счет.

Дипломатия в игре реализована очень просто – вы через сервер отсылаете письма другим людям и в свободной форме договариваетесь о союзе, нейтралитете, обмене информацией. Ключ к победе – умение находить себе союзников, чьи цели временно совпадают с вашими. Для этого нужно не только просчитывать геополитическую ситуацию на несколько ходов вперед, но и владеть навыками психолога, уметь понимать людей, определять, насколько они искренни. И обманывать их при необходимости. Ведь тот же мирный договор по правилам игры нарушать можно, никаких санкций это не вызовет. Другое дело, что, сделав это, вы серьезно рискуете – в такой ситуации все ваши соседи имеют моральное право разорвать свои договора с вами. Как правило, опытные игроки стараются найти лазейки для того, чтобы обойти заключенные соглашения, поводы обвинить другую сторону в нарушении условий. Для этого выстраиваются многоходовые комбинации и хитрые провокации – все как в реальном мире. Ведь неожиданное нападение чаще всего является необходимым условием для победы над равным по силам противником.

Если обычные стратегии для PC хвастаются количеством разных типов юнитов, то в Galaxy оно ничем не ограничено. Вы задаете с точностью до второго знака после запятой условные массы блока двигателей, брони и трюма, а также количество и вес пушек. С учетом уровня развития технологий (их четыре: двигатели, оружие, броня, торговля) у вашего космического корабля можно подсчитать основные характеристики: скорость, «эффективные» атаку и защиту и грузоподъемность. Суммарная масса всех блоков определяет, сколько весит ваше творение и сколько производственных единиц потратится на его создание. Прелесть игры в том, что каждый корабль создается для выполнения конкретной задачи и оптимизируется именно под нее, однако нужно все же соблюдать и баланс между эффективностью и универсальностью.

Перед тем как браться за игру, следует уяснить, что вся информация приходит на сервер и уходит к вам в текстовом виде. При желании можно вообще играть, рисуя планеты на бумажке в соответствии с их координатами, и рассчитывать расстояния на калькуляторе. Однако обычно используются специальные клиентские программы, выводящие информацию в достаточно удобоваримом виде. Под этим, однако, не подразумевается наличие сколь-нибудь внятной графики, даже на уровне первой «Цивилизации». И... это хорошо, потому что оставляет простор для фантазии. Каждый сам для себя определяет, как именно выглядят существа его расы, какие она строит корабли. Galaxy – не просто «социальная игра», она поощряет творчество. Галаксиане выпускают сетевые газеты, пишут рассказы и романы, многие вообще воспринимают PBEM-проекты как RPG и отыгрывают роль выбранной расы, не избежал этой напасти и ваш покорный слуга. Конечно, особой литературной ценности почти все творчество галаксиан не имеет, но в контексте игры очень сильно «цепляет». Зачастую публикация, скажем, «выпусков новостей» в интересной для других игроков форме создает у тех доброжелательное отношение к вашей расе, что повышает вероятность заключения выгодных договоров. Напротив, дружба в реальной жизни никоим образом не определяет отношения в игре – неблагоприятная геополитическая ситуация может вынудить к войне кого угодно. Специально договариваться об альянсе до начала игры запрещено – это одно из немногих правил, оговаривающих поведение галаксиан, и обойти его куда сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Постоянные участники баталий в Galaxy обладают недюжинным аналитическим умом и легко вычисляют по обрывкам информации любое «ненормальное» поведение своих соперников. Человек, не умеющий смотреть дальше, чем на ход вперед, редко доживает до конца партии. Замечу, что в реальном мире отсутствие этого навыка столь же чревато неприятностями, – быть может, всем нам стоит немного «потренироваться на кошках»? ■

Домашнее чтение:

http://www.uplanet.ru
Здесь расположено множество тематических подсайтов, включая и собственно сервер Dragon Galaxy, одной из лучших версий игры. Учебник по Galaxy, FAQ и необходимый софт – также ищите по этому адресу.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.


ГАРФИЛД
ЛЮБИМЕЦ ВСЕГО МИРА
КОТ ГАРФИЛД
В ОСТРОСЮЖЕТНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ!
КТО СКАЗАЛ, ЧТО КОШКИ НЕ УМЕЮТ ДРУЖИТЬ С СОБАКАМИ?
© 2004 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2004 «Hip Interactive». All Rights Reserved. © 2004 «Paws». All rights reserved. “GARFIELD” and the “GARFIELD” characters are trademarks of Paws, Inc. © Paws, Inc. All rights reserved. Publsihed by HIP interactive. Hip Games™ is a registered trademark of Hip Interactive Inc., All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН (CHIKITOS@GAMELAND.RU)

БУКА: БОЛЬШИЕ ПЛАНЫ



«Китай сдюжим!» – обещает Александр Михайлов, генеральный директор компании «Бука».

Наш разговор с компанией «Бука» назревал давно. Но последние события заставили поторопиться с интервью. Шутка ли дело – российский издатель открывает свое представительство за рубежом. Покорять «Бука» собирается ни много ни мало, а многомиллионный Китай. Кроме того, у руля компании встал новый человек – Александр Михайлов. Ну и, наконец, мы были обязаны разузнать ближайшие планы лучшего, по версии КРИ'2004, локализатора России. Вот, что из этого получилось!

«Страна Игр»: Давайте для начала познакомимся. Расскажите, чем до назначения генеральным директором занимались и как до такой жизни докатились?

Александр Михайлов: В «Буке» я работаю со дня ее основания. Сначала я занимался развитием дилерской сети и закупками игр для продажи в России, потом возглавлял международный отдел и продвигал наши игры на Запад. В 2000-ом я стал руководителем отдела разработок и до недавних пор нес это тяжкое бремя. И вот, потрудившись почти на всех направлениях, с октября я занимаю пост генерального директора.

«СИ»: Сотрудничество Вашей компании с Китаем будет двусторонним? Какие-то проекты из этой страны появятся в России? В каких игровых жанрах китайские разработчики могут совершить прорыв?

А.М.: Собственных игр китайцы издают немало. Но все их продукты настолько специфичны, что вряд ли могут продаваться где-то вне Китая. Как Петька и Василий Иванович интересны только российским игрокам, так и, к примеру, «Поход восемнадцати самураев Дзунь-Ли» популярен только в Китае. Даже сами китайцы считают свои внутренние продукты низкосортными, а вот европейские, и в том числе российские, игры для них, как правило, эталон качества. Может быть, в будущем они смогут сделать отличную игру, и тогда мы обязательно представим ее на суд российской общественности.

«СИ»: Китайцы сейчас наступают по всем фронтам, благо потенциал немереный. На Олимпиаде наших обошли, Америку заставили поволноваться. А в киберспорте какие у них перспективы? Корейцы ныне элита виртуальных баталий. Может, через пару лет призы будут разыгрывать исключительно азиатские профи?

А.М.: Я такого не исключаю. Гораздо больше шансов, что будущий чемпион обнаружится среди миллионов китайцев, чем среди тысяч наших спортсменов. То же касается и компьютерных игр – выбор больше. Очень надеюсь, что мы возьмем качеством, а не количеством.

«СИ»: Конкуренции не боитесь? Насколько я знаю, у «Руссобита» в Китае сильные позиции, да и местные компании растут как грибы после дождя.

А.М.: Волков бояться – в лес не ходить. К слову, «Руссобит» в Китае занимается только продажей своей системы защиты, а не компьютерными играми. Из западных компаний в Китае сейчас мало кто присутствует – разве что Ubisoft, Electronic Arts. Китайских издателей немало, но мы готовы сразиться с ними. Мы знаем, какое оружие использовать, чтобы одержать победу. Покорить весь китайский рынок не планируем – это было бы чересчур амбициозно, но занять на нем достойное место, уверен, мы сможем.

«СИ»: Исход «Буки» в Китай – это переключение внимания на более перспективный рынок? Или параллельная экспансия с сохранением (а, возможно, и усилением) позиций в России?

А.М.: Конечно же, мы не планируем покидать Россию. Расширение нашего рынка сбыта только положительно скажется на нашей деятельности на родине.

«СИ»: Расскажите о планах по локализациям. Зимой-весной этого года «Бука» анонсировала и впоследствии выпустила впечатляющую линейку классных проектов. Один Far Cry чего стоит! В июне объявили об издании RatOut – с тех пор затишье. Сезонный спад или кризис? А, может, бомбу готовите?

А.М.: Только вышел Richard Burns Rally, в ближайших планах релиз Conflict: Vietnam, продолжение серии Hard Truck, Playboy: The Mansion. Есть и кое-какие козырные карты, но я не могу пока раскрыть их – следите за нашими анонсами.

«СИ»: А что насчет исконно российских проектов? Намекните хотя бы, в каких жанрах могут появиться перспективные разработки. Про квесты можете не говорить: работоспособность сотрудников «Сатурн-Плюс» нам хорошо известна.

А.М.: Время, когда самыми лучшими нашими проектами были квесты, давным-давно прошло. «Шторм», «Антанта», «Магия войны» – названия говорят сами за себя. В ближайшее время выходит продолжение «Магии войны», высокотехнологичный шутер «Чистильщик». Готовится к релизу «Велиан» – тематическое продолжение «Шторма». На первую половину следующего года запланированы «Стальные монстры» – это будет, надеюсь, самый мощный проект за нашу историю, «Мор: Утопия» – новое слово в игростроении. Это из основного.

«СИ»: Многие российские издатели собираются выпускать (или уже выпускают) игры для приставок, в основном для PS 2. А вы не планируете заняться консольными проектами? Или сохраните верность PC?

А.М.: Я могу сказать только то, что на сегодняшний день у нас нет консольных проектов, и мы не планируем заниматься ими в краткосрочной перспективе.

«СИ»: Что вообще думаете о различных платформах в глобальном масштабе. Усилят ли консоли позиции, скажем, в ближайшие пять лет? Не выжмут ли PC-игры?

А.М.: По всем прогнозам, консоли еще больше усилят позиции, особенно в Северной Америке. PC-игры, конечно же, не выжмут, они тоже будут развиваться, но не такими темпами, как консольные. Я имею в виду объем рынка, а не технологии и качество проектов. По этому поводу – что интереснее консольные или PC-игры – можно спорить до бесконечности.

«СИ»: И напоследок извечный вопрос: когда наконец российский (ну, может, в альянсе с украинским) геймдев «уделает» Америку и Европу? Ваш прогноз!

А.М.: В этом вопросе я, к сожалению, пессимист. Не думаю, что это произойдет в ближайшее время. И Америка, и Европа очень сильно обогнали нас в области компьютерных игр: по технологиям, менеджменту и, самое главное, опыту. А опыт – вещь бесценная. В России очень уважают профессионалов, которые выпустили 1-2 проекта, на Западе же в портфолио специалистов включены десятки игр. ■

Официальный сайт компании «Бука» – **http://www.buka.ru**

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Maxis ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIV 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://thesims2.ea.com

THE SIMS 2

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru
МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Редактор попросил нас с Мариной написать статью, в которой были бы представлены мужской и женский взгляд на The Sims 2. Увы, с задачей мы не справились. Во-первых, потому что не верим, что бывает мужской взгляд «вообще» и женский взгляд «вообще». Каждая пара глаз в этом мире уникальна... (далее перечеркнуто). ***Ох, разбежался, борзописец ты наш. В кои-то веки вышла игра для нас, измордованных домохозяйством женщин, как уже мужики в испуге: чудо какое небывалое, женщина за компом – пытаются прикрыть свое удивление туманными рассуждениями.*** (снова неразборчиво). **Поздравляю, друзья, на нашей улице наконец-то разбился грузовик с чудом.**

LA VIE EN TRUE-COLOR

The Sims 2 пугающе реалистична. Первые «сим-птомы» этого страха проявились, когда Марина взялась сооружать виртуала, похожего на меня. В какой-то момент мне стало очень не по себе, словно я встретил своего двойника на улице. Позже я заметил обратные явления: мне показалось, что мои близкие ведут себя, как герои The Sims 2. Отчасти это, конечно, благодаря качеству и количеству движений персонажей. Возьму на себя смелость утверждать, что на данный момент в The Sims 2 лучшая анимация во всей игровой индустрии.

Разумеется, графика – это то, что первым делом бросается в глаза, но немаловажно и то, что разнообразие ситуаций в игре, как случайных, так и инициируемых игроком, поражает воображение. Чуть раньше я говорил о реалистичности The Sims 2, но уместнее будет слово «сюрреалистичность», потому что игра периодически удивляет, предлагая весьма оригинальные развязки обыденных событий. Например, если персонажу катастрофически не хватает общения, он в конце концов придумывает себе воображаемого друга – довольно-таки мрачного «социального зайчика» (нет, не такого, как в фильме «Донни Дарко»!); а если один из симов, упаси Уилл Райт, погибает, за ним приходит самая настоящая Смерть с косой, известная также как Зловещий Жнец. Этого жнеца можно даже упрашивать не забирать ваших близких (у меня, правда, из этого ничего не вышло). А уж что случается, если хранить прах умерших в доме ... (опять перечеркнуто)

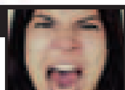
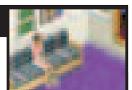
СВОБОДА КУЛЬТУРНОГО ОТДЫХА

Когда очередная кастрюля борща (вариант: пуд неглаженых мужских рубашек) оттянет вам руки, отбросьте тяжкие заботы и с горестным возг-

РОК-Н-РОЛЛ ЭТОЙ НОЧЬЮ

Наши виртуальные подопечные на редкость музыкальны. Местные радиостанции предлагают на выбор полдюжины стилей – все на традиционном симовском языке. Каждому стилю соответствует свой ритм танца и папочка в «Моих документах», куда пользователь может положить собственные мелодии, чтобы они потом звучали на местном радио. Тщательнее выбирайте каталог, чтобы не оказалось, что ваши симы танцуют рок под звуки полонеза! А может быть, именно этого эффекта вы и добивались? Тогда снимите об этом видеоролик (с захватом звука, разумеется) и покажите по телевизору соседям ваших виртуалов – игра позволяет и такое!



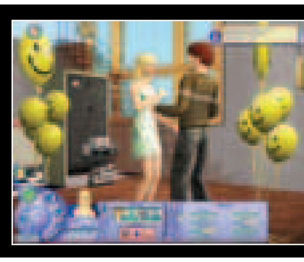
– ХУЖЕ, ЧЕМ		+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Жизнь		The Sims	

КОНКУРЕНТОВ У ВТОРЫХ «СИМОВ» НЕТ. ПРИЗНАЕМ ЭТО!

АМЕРИКАНСКИЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ

ЧТО РУССКОМУ – СЧАСТЬЕ, ТО СИМУ – СМЕРТЬ

Россиянину многие моменты The Sims 2 покажутся странными. Почему ребенка школьного возраста нельзя оставить дома одного; почему этот самый ребенок делает уроки, сидя на газоне перед домом, хотя дома есть отличный письменный стол; почему вечеринка – это шарики и тортик, а не водка и... водка; почему у соседа нельзя занять денег? Ответы на все эти и многие другие вопросы нам известны только из американских фильмов.





Иногда действия симов кажутся странными. Зачем продавец уступил героине место?



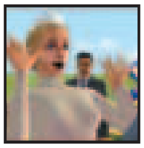
Режим постройки зданий позволяет возводить удивительные дома.



Мрачный «социальный зайчик» по мере сил развлечет загрустившего сима, но мне почему-то кажется, что было бы лучше, если бы он ушел. Слишком тревожно выглядит. Другие симы его не видят.

ВЕРДИКТ

БЕГОМ В МАГАЗИН!



9.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Захватывающий и разнообразный геймплей, приятный дизайн, реалистичная анимация и редактор внешности персонажей.

МИНУСЫ

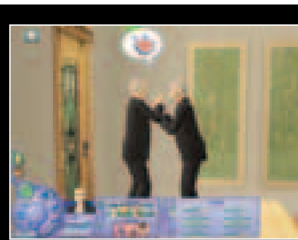
При неумеренном использовании игра может вытеснить вашу реальную жизнь.

Иная цивилизация пришла к нам не из космоса и не с завода по производству киборгов. И оказалась вовсе не враждебной.



ПРИХОДИ СОСЕД К СОСЕДУ НА ВЕСЕЛУЮ БЕСЕДУ

НЕТРАДИЦИОННЫЕ ЗАБАВЫ



Как такового мультиплеера в The Sims 2 нет, но вы можете самостоятельно сделать из игры некое подобие Worms, играя по очереди за жителей разных домиков из одного городка. Устанавливаете лимит времени на «ход» (засекать придется самим, такой опции в игре нет) – и вперед! Выбор Cooperative или Deathmatch (известного под названием «Как достать соседа») – дело вкуса. Правда, пока вы играете за одну семью, другие виртуалы действуют по собственному разумению.

ласом «Я была рождена для балета!» прогоните детей из-за компьютера.

Игра настолько обширна, что дает пользователю поработать и нянькой, и строителем, и художником, и директором магазина, и много кем еще. Чтобы обустроить симо-жизнь, придется освоить всю глубину виртуального мира.

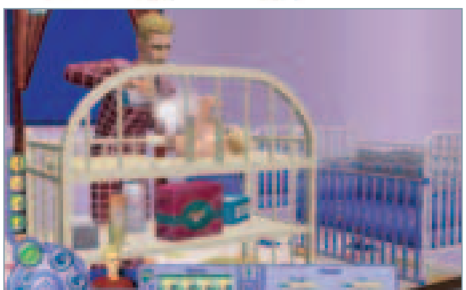
А начинаться всякая новая игра будет с обязанностей демиурга. Вам предстоит создать своих симов. Именно эта часть претерпела наибольшие изменения. Теперь вы не просто подбираете подходящую голову к приглянувшемуся телу, вы моделируете лицо вашего виртуала вплоть до степени кустистости бровей. Можно воспользоваться готовыми шаблонами как целой головы, так и отдельных ее частей, можно с помощью ползунков изменить отдельные черты, создав практически любую внешность. Возрастов тоже стало больше – три детских, взрослые и старички. Индивидуальные настройки внешности при переходе из возраста в возраст сохраняются. Отдельно настраиваются цвет волос (все пожилые люди только седые), борода для мужчин, очки, стиль прически, косметика (для обоих полов), различные виды одежды – повседневная, праздничная, спортивная, купальники и та, в которой спят (два вида).

После того как игрок натешится человеческим конструктором в полной мере (а при существующей гибкости настроек это произойдет, уверяю, не скоро), настанет пора приступать к нелегкому труду строителя. Еще со времен первой серии это занятие изобиловало возможностями, и для человека с наклонностями архитектора представляло едва ли не больший интерес, чем выведение симов. Вторая серия еще ближе к совершенству в этой своей части. Дома с фундаментом и без, сложные ландшафтные решения, мой любимый «дом бабки-Ежки» с колоннами и мощеным двориком вместо первого этажа, дома-галереи и дома-башни, огромные окна в два этажа – рай для строителя. Сотни вариантов декора и множество предметов обстановки, а для тех, кому все это не интересно, вполне приличные готовые здания разных ценовых категорий. И в довершение строительного бума в новой серии вам придется строить общественные здания и разводить публичные сады. Не стесняйте свою фантазию – социальные объекты ничего не стоят, их можно наполнять самыми дорогими предметами обстановки. Эти сооружения сильно влияют на настроение симов, склонных назначать свидания в парках, а магазины еще и являются главным местом пополнения запасов еды – холодильники ваших подопечных со временем пустеют, и прогулки в магазин совершенно необходимы.

Когда же вы доберетесь до собственно жизни виртуалов, поначалу может создаться впечатление, что мало чего изменилось, кроме визуальной стороны. А вот и нет! Самые заметные отличия связаны с тем, что дети могут быть значительно младше – и визуально, и по поведению. Теперь за ними нужен глаз да глаз – отправить самых маленьких в школу, разумеется, невозможно, а активность они проявляют не меньшую и гораздо более разрушительную, чем подростки. Еще одно крупное новшество – насыщенный внутренний мир виртуалов. У них появились жизненные цели, мимолетные желания, мании, мечты и страхи. Каждый новый день они начинают, думая о том, чего бы им хотелось, и страдают, когда внезапно случается то, чего они так боялись... (зачеркнуто)

ЖАНР? ЖИЗНЬ!

На самом деле The Sims 2 – это ролевая игра. Да-да, несмотря на свою полнейшую не-киберпанковость, не-постапокалиптичность и не-псевдосредневековость, она вполне подходит под определение «игры, в кото-



Процесс смены подгузника выглядит довольно угрожающе, особенно с такой пикселизацией.



Количество малолетних детей в семье – замечательный регулятор уровня сложности игры.



Жизнь виртуала начинается с выбора внешности. Богатые настройки этого режима здорово напоминают полупрофессиональные программы-редакторы для создания трехмерных моделей людей.

СИМ-КАРТА

Предыдущая серия, если помните, помещала жилища виртуалов в одинаковые безликие «пригороды». Ландшафтное разнообразие в них вносили только сами дома. Теперь положение значительно улучшилось: на выбор предлагается довольно много вариантов «площадок», отличающихся рельефом, растительностью и архитектурными элементами, вроде больших мостов. Если ни одна из них вам не нравится, любую можно довести до ума: поменять имеющиеся элементы или добавить новые, например, посадить деревья, запустить воздушный шар или протянуть радугу. Любимые пейзажи можно также (с некоторыми ограничениями) импортировать из SimCity 4.

СИМ-РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР»

Мы вместе с Юрой Вороновым попытались перенести некоторых сотрудников редакции в виртуальный мир The Sims 2. Вот что из этого вышло!

рой вы играете роль воображаемых персонажей». Разумеется, ни один фанат RPG в здравом уме и твердой памяти не согласится с этим утверждением, но только потому, что ему не хочется признавать, каким же застойным болотом являются «классические» ролевушки. Будь то фэнтезийное прошлое, условное будущее или «далекая, далекая галактика», большая часть ролевых игр в общем-то крутится вокруг убийства монстров как главного средства получения опыта. Есть, конечно, еще квесты (зачастую сводимые к той же самой резне), которые герой готов выполнять для кого ни попадя, как будто у него нет никаких своих целей. В The Sims 2 все не так. Аналог очков опыта – Aspiration Points – здесь тоже есть, но даются они, в общем-то, за обычные житейские дела: поговорил с сыном, поиграл с внучкой, нашел работу, завел новое знакомство. «Квесты» сима – это не что иное, как желания самого персонажа. Многие из устремлений реализуются довольно просто, но дело осложняется тем, что количество AP может и уменьшаться, если сбудутся страхи сим-граждан, например, они потеряют работу или любимого человека.

Хотя, конечно, «Симы» могут быть и симулятором. Все зависит от того, как играть. Например, решили вы с женой или мужем завести детей. Не-



Занимаясь чем-нибудь, например рисованием, ваш герой развивает соответствующий навык, и через это постепенно добивается жизненных целей.

медленно клонируете виртуала-себя, виртуала-супруга, создаете им отпрысков в нужном количестве (тещу, свекровь и выжившего из ума дедушку – по необходимости), строите пропорциональную размерам семьи квартирку, заселяете ее – и начинаете наблюдать. Все детские страхи и чаяния – как на ладони в соответствующей панели интерфейса. Что же мы там видим? Малыши хотят, чтобы их любили родители (как мило!), желают научиться ходить на горшок (похвально), боятся пожаров (логично) и шумных вечеринок (это несколько печально). Если вы для пущей достоверности не ставили игру на паузу, то, скорее всего, один ребятенок уже весело плещется в унитазе, а второй не заполз в микроволновку только потому, что вы ее еще не купили. Смена подгузников, вынос горшков (вернее, на американский манер, мешков из горшков), – все эти ежедневные дела захлестнут вас ароматной волной, не давая ни секунды покоя. Если в первые же полчаса у вас не возникнет идея убрать все двери, а заодно и окна, из детской, чтобы малыши не расползались – возможно, вы станете достойными родителями настоящим, не виртуальным детям. Впрочем, за пару дней реального времени вы сможете вырастить ползунков до детсадовского, а потом и подросткового возраста и посмотреть, какие препятствия и радости поджидают вас на этом пути. Конечно, ко всем неожиданностям игра вас подготовить не сможет, но в данном случае, как никогда, уместна пословица: «Сказка – ложь, да в ней намек». Все перипетии жизни ваших питомцев можно запечатлеть как в фотоальбомах, так и на видео. Не знаю уж, что там получится у Питера Молине с его киносимулятором, но думаю, что к моменту выхода The Movies ниша «игры-съемочной площадки» будет прочно занята интерактивным реалити-шоу от Electronic Arts.

Вообще, легче перечислить, чем The Sims 2 НЕ ЯВЛЯЮТСЯ: гоночным симулятором и историческим шутером от первого лица по мотивам Второй мировой. Но даже если это два ваших любимых жанра, попробуйте «сыграть в симов» хотя бы для разнообразия.

Разнообразие – вот ключевой аспект обозреваемого проекта. Охватить все стороны The Sims 2 никак невозможно не только в трехстраничном обзоре, а и в целой толстой книжке. И еще мы боимся, что если снова заглянем в игру, чтобы посмотреть «что там еще есть», выбраться обратно будет непросто. ■



Миша Разумкин теперь щеголяет прической в стиле «афро».



Купер после поездки в Японию сильно изменился…



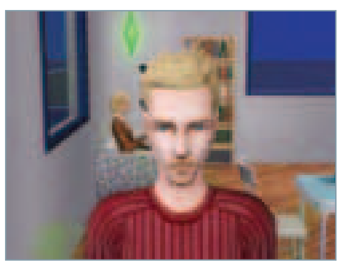
Полосатый подсел на PlayStation2 и перестал стричься.



Врен готовится к поступлению в школу Хогвартс.



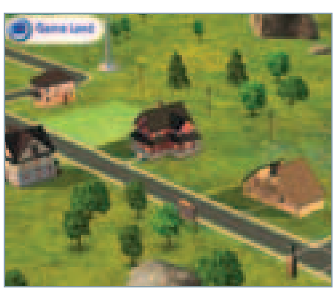
Виртуального Ворона от настоящего не отличишь.

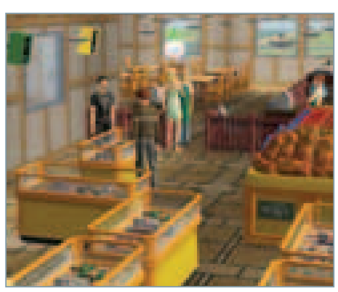


А вот и мы, авторы статьи! Илья Ченцов…



…и Марина Петрашко.





■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Big Blue Box/Lionhead
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.fablegame.com



Боевая система похожа на Zelda, но посложнее и поинтереснее.



Сейчас, кажется, ни одна игра не обходится без этого нехитрого занятия – рыбной ловли.



Рога у героя вырастают вовсе не от того, от чего вы подумали. Тяжелая жизнь тут тоже, в общем-то, ни при чем.

FABLE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Создатели видеоигр любят рассказывать сказки. На пресс-конференциях, выставках, в частных беседах с журналистами, на корпоративных мероприятиях, заседаниях советов директоров, на семинарах с представителями розничных сетей и междусобойчиках с коллегами по студиям разработки. Сказки о том, каким революционным, оригинальным и во всех отношениях замечательным будет их очередной проект.

Знаменитейший игровой дизайнер Питер Молине, подаривший миру Populous, Theme Park и Theme Hospital, Dungeon Keeper и Black & White – большой любитель рассказывать о своих грядущих проектах задолго до выхода в свет финального продукта. Зачастую, увы, эти рассказы оказываются значительно интереснее тех игр, которые получаются у мастера в результате. После смелых, новаторских, оригинальных, но все же сильно недоделанных и быстро наскучивающих DK и B&W, мы привыкли относиться к заявлениям господина Молине с некоторой опаской. И все равно, каждая новая его концепция завораживает настолько, что любая осторожность в оценках и ожиданиях немедленно уступает место бесконечному восхищению. Это же случилось и с Fable, некогда известной под кодовым названием Project Ego. За долгие годы ожидания, мы умудрились напредставлять об этом продукте такое, что ни одна, даже самая расчудесная игра, не оправдала бы возложенных на нее ожиданий. Пообещав создать революционный ролевой проект, с гигантским живым миром, системой моральных ценностей и бесконечной интерактивностью (остальное додумали фанаты), Молине собственноручно подписал приговор своему творению. Неудивительно, что увидев в журнальных и онлайновых обзорах «восьмерки», а то и «семерки», люди решили, что Lionhead в очередной раз промахнулась. Впрочем, если все же абстрагироваться от многолетнего полоскания наших мозгов увлекательными рассказами Питера, то Fable предстанет перед нами в куда более выгодном свете. Может быть, так и сделаем?

ФОРМА И СОДЕРЖАНИЕ

Fable уникальна прежде всего тем, что, в отличие от других ролевых игр, здесь вместо окружающего мира и сопровождающих персонажей, постоянно изменяется сам герой. Его влияние на мир при этом, на самом деле, не столь уж и велико, более того, вполне обратимо. Каждый поступок имеет последствия, которые отражаются на окружающих, но в первую очередь влияют на самого героя. Они не ограничиваются прокачкой

ПОКАЯНИЕ МАСТЕРА

ПИТЕР МОЛИНЕ ИЗВИНЯЕТСЯ ПЕРЕД ИГРОКАМИ

Не секрет, что фирменный стиль Питера Молине – объявление о работе над проектами, которые находятся лишь на начальном этапе разработки. Подробности о многих играх английского полубога игрового дизайна всегда оказывались достоянием общественности задолго до появления на прилавках магазинов. То же было и с Fable. Ну а после выхода игры многие энтузиасты, не обнаружив в игре ранее анонсированных Питером возможностей, начали возмущаться на форумах Lionhead. В результате мастеру даже пришлось извиниться перед поклонниками Fable и торжественно пообещать впредь не представлять свои планы на столь раннем этапе разработки. Сдержит ли он обещание?

ВЕРДИКТ

СКАЗКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



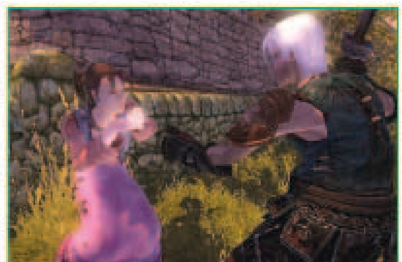
8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Большой, интересный игровой мир и вечно изменяющийся главный герой задают тон для грандиозного повествования.

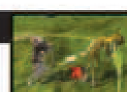
МИНУСЫ
Длительная загрузка этапов, некоторые проблемы со структурой игрового процесса, серьезно сниженная сюжетная насыщенность.

Питеру Молине удалось не только грамотно подать идею, но и превратить ее в сильную игру.

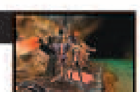


Не трогайте меня, белый господин!

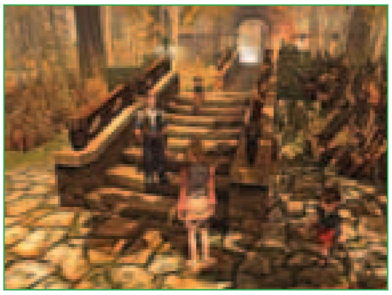
ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Black & White



РАЗНОСТОРОННЕЕ, ЧЕМ
Dungeon Keeper 2



МЫ СЧИТАЕМ, ЧТО FABLE – САМОЕ ИГРАБЕЛЬНОЕ ИЗ ВСЕХ ГЕНИАЛЬНЫХ ТВОРЕНИЙ МОЛИНЕ.







ЖЕСТКИЙ ДИСК И БУТЫЛКА РОМА

FABLE – ИГРА ЧРЕЗВЫЧАЙНО КРАСИВАЯ

Fable – игра чрезвычайно красивая. Ландшафты радуют глаз высокой детализацией, деревья красивы и высоки, дома выстроены в самых различных стилях, и ни один не похож на соседний, а персонажи прекрасно анимированы. Оборотной стороной медали в игре является размер локаций и время загрузки новых. Даже при активном использовании жесткого диска, игра подзагружает новые пространства чрезвычайно медленно – некоторые загрузки продолжаются до минуты, при этом практически каждый квест заставляет вас пройти в результате выполнения задания восемь-десять таких локаций. Это, конечно, не может не раздражать, но ради столь качественной игры придется терпеть.

ной рубашки на кольчугу – изменяется внешний облик, характер, повадки, а вместе с ними и реакция многочисленных NPC на ваше поведение.

«...Жил-был мальчик, что называется, не без головы на плечах. Оставшись один на один с полным всяческих опасностей враждебным миром, он сам мог выбирать свой путь среди Добра и Зла. Можно даже сказать, что он был волен делать все, что ему вздумается», – именно эти слова видит каждый, кто посетил официальный сайт Fable. Именно это вступление является ключевой особенностью титанического проекта Lionhead/BigBlueBox. И чуть выше – «это вам не сказка». И правильно, ведь даже сказки такими схематичными и простыми не бывают. Все, что задают нам создатели игры, – базовые параметры, исходные условия и еще немножечко сюжета, – едва хватает на то, чтобы хотя бы отдаленно заинтересовать игрока в происходящем. Жил-был мальчик, у него был грозный, но справедливый папа, и грустная мама, которая частенько куда-то отлучалась и пропадала по несколько дней. Еще у него была сестричка, которую мальчик все время забывал поздравить с днем рождения. В один прекрасный день (как раз очередной день рождения сестры) в деревню пришли бандиты и перерезали всех жителей, в том числе и родителей мальчика. Ему самому удалось не только чудом спастись, но и благодаря покровительству великого волшебника поступить в ученики в гильдию героев. В тяжелой учебе прошли детство и юность, и вот молодой человек, сдав все экзамены, готов стать героем, одним из многих в сказочной стране Альбион. Детство, отрочество и юность пролетают на экране за какие-то пятнадцать-двадцать минут, пока игрок в изумлении следит за скоростью развития событий. Ага, понятно, это, оказывается, была «обучалка с погружением». Сделано мастерски, но все же сумбурно, – неужели за долгие годы, проведенные в гильдии героев, парнишка не пережил ни одного захватывающего приключения, ни разу не покинул стен цитадели, а развлекался лишь тем, что помогал преподавателям и охранникам, выполняя их мелкие поручения? А как же основополагающий элемент игры, вечная борьба Добра и Зла внутри человеческой души – ведь характер человека во многом формируется именно в детские годы! Вот, к примеру, небезызвестный Линк из Legend of Zelda. Умудрился стать супергероем в совершенно младенческом возрасте!

Разумеется, все самое интересное авторы Fable приберегли на то время, когда наш герой возмужал и окреп, физически, но отнюдь не морально. Позиционирование в качестве «сказки для взрослых» здесь срабатывает великолепно – ведь перед взрослым героем мир возможностей и, главное, соблазнов выстраивается куда более богатым и разнообразным.

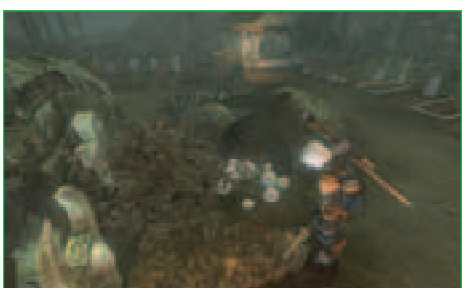
Как и во всех остальных проектах Питера Молине, в Fable форма доминирует над содержанием. Продолжая размышлять на тему морального выбора еще со времен Populous и Dungeon Keeper, в Fable Молине сознательно пошел на усложнение задачи – ведь в этой игре недостаточно просто стать хорошим или плохим и использовать полученные возможности, но и приходится постоянно адаптироваться под складывающиеся обстоятельства. Ведь даже самый великий злодей время от времени может совершать добрые поступки (хотя бы и случайно), а герой, виртуозно владеющий мечом, непременно встретит противника, против которого это оружие будет бесполезно. Секрет – в достижении гармонии. Похоже, именно в этом продукте авторам удалось избежать традиционного промаха предшествующих проектов – в Fable помимо зверски красиво поданной формы, имеется еще и крайне интересное содержание, поддерживаемое действительно оригинальным игровым процессом.

PROJECT GOTHAM И GRAN TURISMO ОТ RPG

Будете смеяться, а может, и недоумевать, но именно с этими впечатляющи-



Владение магией столь же важно, как и виртуозное обращение с оружием.



Заблаговременно позаботиться о месте на кладбище – важная часть игрового процесса.



Среди монстров и особенно боссов, встречаются редкие очаровашки. Харизматичность так и прет.

http://www.fablegame.com



Местные захлебываются от восхищения нашим ультраположительным дедушкой.



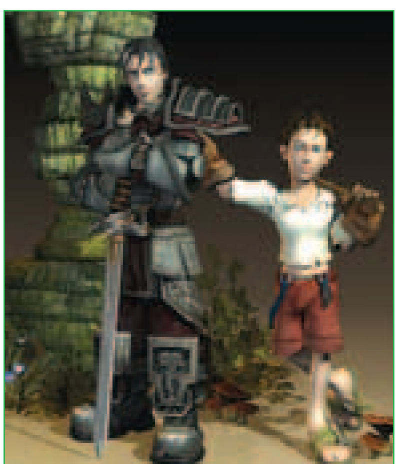
При желании можно нанять себе помощников. Сначала на задание, а потом в пивнушку!



Игра просто до неприличия красива, как днем, так и ночью. Они, само собой, плавно сменяют друг друга, и на прогулку выходят такие вот приветливые субъекты.

БЕЗУПРЕЧНЫЕ МАНЕРЫ: ИЩИТЕ В ДРУГОМ МЕСТЕ

Авторы игры наделили нашего героя огромным количеством эмоций, которые тот способен выражать на людях при помощи простого и удобного интерфейса. Герой умеет смеяться, корчить рожи, освобождать организм от газов, флиртовать, выпендриваться и еще массу вещей, чрезвычайно полезных в современном обществе. По разнообразию доступных эмоций Fable способна на равных конкурировать с The Sims 2. Добавим лишь, что от правильного выбора поведения в Fable зависит очень многое.



В кого превратится ваш подопечный, зависит от вас.

ми гоночными проектами у меня возникают стойкие ассоциации при игре в Fable. Project Gotham и ее предшественница MSR впервые предложили нестандартную систему «заказа награды» непосредственно перед гонкой. Примерно такую же систему Питер Молине внедрил в Fable – ведь герой, самоуверенный и нахальный, как и все настоящие герои, своими добрыми или злыми деяниями зарабатывает себе на безбедное существование. А ради дополнительного заработка готов принять усложнение задания. Пойти против стаи оборотней в голом виде? Нет проблем. Пожалуйста, оплачивайте в кассу... А вот обширная система торговли, экипировки и статистического учета весьма напоминает серию «королевских» гонок от Polyphony. Сказочный мир Fable живет по рыночным законам. Все, что необходимо, продается и покупается, используется по назначению или же перетаскивается из города в город для спекуляции. Обширный выбор нарядов, экипировки и вооружений заставляет вспомнить о бесконечных рядах автомобилей и запчастей в гаражах Gran Turismo. А уж в статистике Fable просто нет равных – заглянув в соответствующий раздел меню, вы сможете узнать не только о проведенном в игре времени, о прозвище вашего героя, данном ему народом (самостоятельно такие вещи выбирать нельзя), о количестве убитых монстров и обезглавленных бандитов или мирных жителей, но и, например, о сексуальных предпочтениях персонажа, о количестве влюбленных в него девиц и не совсем девиц, о числе свадеб и разводов, о сокровенном числе, кхм, «близких контактов» и даже о личном рекорде по пинкам курицы в длину. Многочисленные параметры, свидетельствующие о личной жизни вашего героя, приводят нас к еще одной важнейшей и интригующей теме...

ПИКАНТНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Вообще, любовно-эротическая тематика в игровой индустрии представлена чрезвычайно слабо, и за редким исключением дистилированных влюбленностей героев очередной Final Fantasy, кое-каких интересных сцен в Phantasmagoria, весьма своеобразных загонов в Xenosaga и полчищ халтурно-хентайного ширпотреба из Страны восходящего солнца, на суд широкой общественности нашей отрасли представить практически нечего. В то время как в активно конкурирующем с играми кинематографе данной тематике посвящены многие тысячи километров кинопленки. Команда Питера Молине изо всех сил попыталась снять глупейшее табу на секс в видеоиграх. Нет, не подумайте ничего такого – никакой порнографии в Fable вы не найдете. Но зато практически в любой момент игры сможете отыскать немало поводов для романтического общения, флирта, заигрывания и даже для серьезных отношений со всеми вытекающими. Об отсутствии у игры традиционной для индустрии детской наивности, внезапно проявляющейся при малейших намеках на присутствие «полового вопроса», можно догадаться буквально спустя две минуты после начальной заставки. Наш проворный малыш умудряется застукать за одним из домов активно обжимающегося с какой-то красоткой мужика, чья жена сидит дома с детьми и, разумеется, ничего не подозревает. Пареньку тут же предлагается интересная моральная дилемма – взять предложенную дядькой монету и держать язык за зубами или пойти доложить о случившемся дражайшей супруге. В общем, несмотря на то, что Fable никак нельзя назвать настоящим прорывом в плане игрового процесса, по крайней мере по части любовно-романтической игра точно заслужила «десятку».

...А КТО СЛУШАЛ – МОЛОДЕЦ

Fable не свернет горы, не разойдется по миру десятимиллионным тиражом и даже, скорее всего, не запомнится игрокам как лучшая игра Питера Молине. Благодаря чрезвычайно раннему анонсу и массе противоречивых подробностей ее скорее будут ругать, нежели хвалить. Хотя похвалить этот продукт есть за что. За смелые дизайнерские решения, превосходную модель управления, массу интересных квестов-перевертышей, которые можно выполнять в рамках как борьбы со Злом, так и с Добром. За потрясающий искусственный интеллект, незаметно, но эффективно работающий генератор слухов, благодаря которому вести о ваших деяниях распространяются по всему игровому миру, за отличную графику и анимацию, за уникальный стиль видеороликов, за чарующую музыку Дэнни Элфмана и мастерскую озвучку доброго десятка тысяч строк диалогов. За все те решения разработчиков, которые будучи незаметными на поверхности, тем не менее, помогают Fable быть одним из самых заметных игровых проектов последних лет... ■


ПРОДОЛЖЕНИЕ БЛИСТАТЕЛЬНОЙ RPG «ВЛАСТЬ ЗАКОНА»!
• 6 НОВЫХ УНИКАЛЬНЫХ МИССИЙ.
• НОВЫЕ ВРАГИ - ЛЮДИ, РОБОТЫ И КСЕНОМОРФЫ
• 8 НОВЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ
• НОВЫЕ УНИКАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ
• 4 НОВЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ТРЕКА
ВЛАСТЬ ЗАКОНА
ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ
MIST LAND
© 2004 «MiST land-South» Все права защищены.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/TBS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»/Game Factory Interactive ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.chaosleaguegame.com



Врагов можно лишать сознания, выводя из игры, а можно и убивать. Раз и навсегда.



Американцы, орущие «Тач-даун!» с выпученными глазами, уже не кажутся странными.



Все куда-то бегут, суетятся. Одни читают заклинания, другие пытаются вогнать в землю вражеского нападающего, и все это окутывают дымовые завесы. Главное, не запутаться и не потерять из виду мяч.

CHAOS LEAGUE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ ПО-ФРАНЦУЗСКИ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Как ни странно, спорт зачастую оказывается весьма скучной темой. Виной тому вездесущие правила. Ведь так хочется иногда двинуть с досады не по монитору, а по «вражескому» нападающему. А еще лучше метнуть в него молнию, накачать свою команду допингом и подкупить судью. Вот и Cyanide Studio, замеченная в создании таких добропорядочных проектов, как Horse Racing Manager, решила наконец-то «оторваться».

ПРОСТО

Идея, конечно, не нова, и серия Mutant League на Nintendo – лучшее тому доказательство. Но на сей раз нам предлагают не безбашенный экшн, а самую настоящую стратегию со спортивным уклоном, пускай и в столь непривычном формате. Правила элементарны, а сама игра напоминает упрощенную смесь регби и американского футбола: одно поле, восемнадцать игроков, две конечных зоны и один продолговатый мяч. На этом правила заканчиваются и начинается Chaos League.

Цель одна – донести мяч до конечной зоны противника. Сделать «тачдаун», одним словом. И здесь все средства хороши. Можно сыграть в пас изящными лесными эльфами, можно обойти всех в скорости «преторианцами», а проще всего разделаться с врагом кровожадными орками, на радость публике, украсив поле девятью могилками. Без соперника-то играть, понятное дело, проще. Для ценителей подобной тактики имеется и специальный класс существ – монстры. Стоят они дорого, бегают медленно, да и мяч бросать не обучены... Но ежели кого догонят, мало не покажется.

БОГАТО

Обычные юниты (хм, насколько вообще могут быть обычными зомби и гоблины?) насчитывают более 60 видов, поделенных на 10 рас, – от не отличающихся излишней сверхъестественностью людей до живых мертвецов и темных эльфов. Каждое существо обладает уникальными характеристиками, которых здесь четыре: скорость, ловкость, атака и защита. В соответствии с ними вся фэнтезийная братия распределяется по более понятным спортивным болельщикам специализациям. Расставлять на поле защитников, принимающих и квотербеков гораздо проще, чем троллей и боевых гномов. При наборе команды вы ограничиваетесь лишь размером кошелька и свойствами выбранной расы. Гоблины, например, могут обзавестись сразу тремя огромными чудовищами. В компенсацию за маленький рост, наверное. А все варвары поголовно получат бонус к атаке. Что немаловаж-

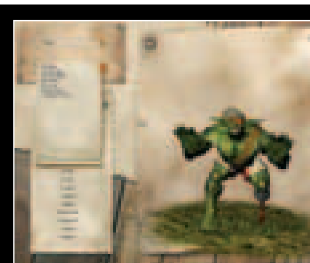
ПЕРВЫЕ ЗАПЛАТКИ

В любом проекте со столь сложным балансом ошибки неизбежны. Раса варваров, например, оказалась практически непобедимой, а играть гоблинами было откровенно неинтересно.
К счастью, в настоящий момент уже выпущен патч версии 1.02, исправляющий многие ляпы в балансе. Были полностью пересмотрены характеристики всех героев и изменено время действия большинства заклинаний. А и без того недешевые мумии подорожали еще на 25000. Кроме того, разработчики устранили неприятную проблему с вылетом игры при наборе существом максимума умений. Скачать этот патч, а также множество других полезных файлов, можно на официальном сайте игры.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНЬЕ

Легко в премьер-лиге

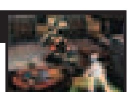
Раздел обучения здесь огромен и насчитывает десяток подпунктов. Настоятельно рекомендую им не пренебрегать, поскольку разобраться в игре самому не так-то просто. Для начала лучше всего посетить «Галерею». Здесь можно не только посмотреть на абсолютно всех имеющихся в игре созданий, но и поиздеваться над ними, заставляя выполнять различные движения и приемы. Изучение их характеристик также пойдет на пользу новичку.



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Madden NFL 2003



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
«Нексагон: Смертельная схватка»



НЕСОМНЕННО, ЛУЧШАЯ ИГРА В ОЧЕНЬ НЕОБЫЧНОМ ЖАНРЕ.

ВЕРДИКТ

УБИЙСТВЕННО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Обилие юмора; огромный выбор существ-подопечных и их способностей, как следствие – разнообразная тактика.

МИНУСЫ

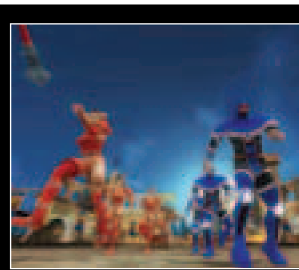
Чересчур упрощенный менеджмент и различные графические недоработки.

Пародия на спорт оказалась на голову выше доброй половины серьезных симуляторов и стратегий.

НАСТОЯЩИЙ СПОРТ

МЕСТНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Играть с компьютером, конечно, интересно, тем более что кроме длинного чемпионата доступны и отдельные сценарии с нестандартными заданиями. Но ничто не сравнится с турниром в Интернете, в котором участвуют реальные люди. Мультиплеер доступен через систему GameCenter, клиент которой прилагается к игре. Помериться силой сразу с шестью друзьями можно и по локальной сети, специально создав для этого новую команду или попросту импортировав старую.



но, какую бы тактику вы ни выбрали, без мордобоя не обойтись.

ЧЕСТНО

Впрочем, кровавые разборки и нечестные приемы здесь вписываются в принципы «fair play». Об этом красноречиво говорит меню подготовки к матчу. Выбрав из турнирной таблицы подходящего соперника, не грех накачать своих игроков допингом, а заодно и проверить на него противника. За отдельную плату, конечно. Попутно можно нанять массу полезных личностей. Доктор в мгновение ока поставит на ноги умирающего, хулиганы забросают врага всяким хламом (начиная с арбузов и заканчивая двуручными топорами), а «симпатичные» гоблинши из группы поддержки поднимут сборы с матча. Заодно и противника не на шутку напугают своей «неземной красотой». Но лучший способ потратить деньги – поделиться ими с судьей. Ведь бить лежачего все же нехорошо, тем более ногами... К тому же заблаговременно обутыми в шипованные ботинки. За небольшую прибавку к пенсии этот тибетский старец с радостью прикинется слепым.

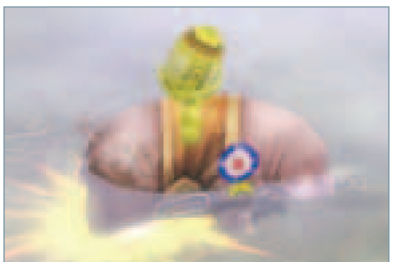
Для проведения матча нам предлагается три режима: пошаговый, обычный real-time и real-time с тактической паузой. Последний оптимален для сингла, поскольку, оставаясь динамичным, позволяет вволю поразмышлять над тактикой игры. В начале схватки нам дается полминуты на расстановку созданий и еще столько же после каждого гола, дабы мы успели подлечить раненых или перегруппировать команду.

ВЕСЕЛО

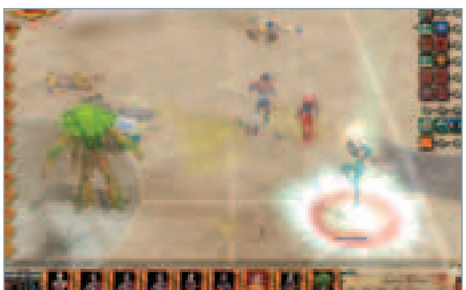
Здорово веселит и способствует созданию неповторимой атмосферы местная озвучка, а точнее два циника-комментатора. Вместо банальных, заезженных реплик, они отпускают двусмысленные шуточки, обсуждают «прелести» зеленых болельщиц, издеваются над игроками и орут друг на друга. Записанных фраз немало, что позволяет даже через час игры услышать что-нибудь новенькое. Графика тоже хороша, если, конечно, не глазеть по сторонам. В противном случае по бокам красивого трехмерного поля можно обнаружить скудные текстуры и страшноватых спрайтовых зрителей. В остальном все выглядит вполне достойно: неплохо прорисованные модели, добротная анимация и красочные спецэффекты молний и падающих метеоритов.

Да, в игре, естественно, не обошлось без магии. За забитые голы и «забитых» оппонентов наши создания получают очки опыта. Тратить их предлагается на новые навыки и заклинания, которых может быть не более восьми. Они уникальны для каждой из представленных рас и позволяют создать самобытную команду с неповторимой тактикой. Хотите – прикройтесь плотной дымовой завесой и прокрадитесь через вражескую оборону, хотите – обрушьте на противника всю мощь атакующих заклинаний и добейте уцелевших. Именно возможность постепенного создания собственной фантастической команды на протяжении длинного пути от третьего эшелона до премьер-лиги и делает игру настолько увлекательной. Но, к сожалению, менеджмент заканчивается, не успев начаться. Еще недавно казалось невозможным в нем разобраться, а он уже превратился в двухминутные перерывы между матчами. Посмотрели статистику, разбросали очки, наняли нового игрока, выбрали очередного противника – и снова в бой. Последний, впрочем, способен с лихвой компенсировать любые недостатки игры.

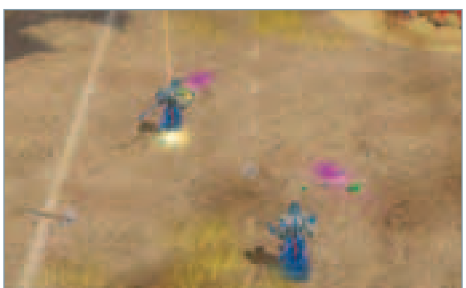
Chaos League – серьезная тактика в несерьезной форме. Море черного юмора, фонтан необычных идей и удивительная атмосфера. Ну вот скажите, часто ли вы видели ползающих по меню тараканов? То-то же! Признаюсь, в очень немногие игры мне хочется играть после написания обзора, но Chaos League – одна из них. ■



Хрюшка с мячом – первая жертва в любом матче.



Темные эльфы слабы и не очень-то быстры. Им приходится полагаться лишь на заклинания.



Если не радовать болельщиков красивой игрой, с трибун могут полететь арбузы и топоры.



Весь местный менеджмент перед нами – из этого меню можно набирать новых игроков и обучать очередным умениям старых. И лучше подумать хорошенько, ведь при увольнении деньги не возвращаются!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Sports
■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Tiburon ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.easports.com/games/madden2005/home.jsp



Тренер команды противников взял таймаут. Но это им не поможет, счет уже 36-3.



Грамотно отстояв в защите и не дав противнику достигнуть десятиярдовой линии, переходим в нападение. Главное обхитрить его при расстановке игроков, а дальше отдаем пас и бежим без оглядки.



Самый верный способ пройти заветную линию – отдать точный пас.

MADDEN NFL 2005

НАРОДНАЯ АМЕРИКАНСКАЯ ЗАБАВА

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Приветствуем новую линейку спортивных игр от EA Sports. Первой к нам в руки попала финальная версия очередного симулятора американского футбола Madden NFL 2005. Что и говорить, этот вид спорта не пользуется в нашей стране высокой популярностью, но, поверьте, он очень и очень интересен. Если, конечно, в нем разобраться.

Для тех, кто вообще не знаком с американским футболом, вкратце объясняю правила. Две команды делятся на защищающихся и нападающих. У последних есть четыре попытки преодолеть десять ярдов с мячом, не упав на землю и не потеряв мяч. Если нападающие пересекают желанную линию, то они стартуют уже с места, где в последний раз был зафиксирован мяч. Дойдя до конца поля, команда совершает «тач-даун» и получает очки. Задача защищающихся не дать сопернику пройти десятиярдовую отметку. Четыре раза справились, меняетесь местами. Вот так все незамысловато, но весьма занимательно.

Но давайте вернемся к проекту от EA. После пары матчей кажется, что по сравнению с NFL'2004 ничего не изменилось. Выглядит игра так же, геймплей практически не отличается. Но если всмотреться, то можно обнаружить интересные новинки. Например, появились трехмерные зрители-фанаты – раскрашенные, беснующиеся, радующиеся или расстраивающиеся в зависимости от успехов команды. На поле стали оставаться отпечатки ног, да и следы от падений теперь выглядят реалистичнее, чем раньше. Также чуть прибавилось полигончиков на лицах игроков. Хотя все равно они мало напоминают своих прототипов.

Вот что следует выделить, так это новые возможности в защите. Ведь раньше почти вся игра строилась на атаке, и суперполезная опция Playmaker позволяла с помощью правого аналога на джойстике сильно разнообразить действия в нападении. Новая функция Hit Stick аналогична Playmaker'у. Опять же, используя правый рычажок, можно отдавать указания каждому подопечному (отойти, держать позицию, перекрыть зону и так далее) и даже переключать отдельных игроков на персональную защиту.

В режиме «карьеры» появился новый показатель морали игроков. Теперь самые талантливые нападающие могут быть капризными, как дети. Выпустили футболиста на поле не в начале матча, поставили не на его позицию или просто погода была плохая, – и все, настроение испортилось, мораль понизилась, игра не идет...

Что в итоге? Игра, как и раньше, хороша, хотя изменений могло быть и побольше. Но это по-прежнему один из лучших спортсимов! ■

ВЕРДИКТ

КАК ВСЕГДА, ОТЛИЧНО



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Приличный графический движок; проверенный геймплей, который стал разнообразнее благодаря добавлению новой опции Hit Stick.

МИНУСЫ

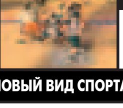
Мало глобальных изменений, страдает детализация отдельных элементов, как на PC, так и на консолях.

Игра интересна, красива и великолепна. Но практически не отличается от прошлогодней части.

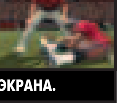


Девушки из группы поддержки.

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ NFL Street



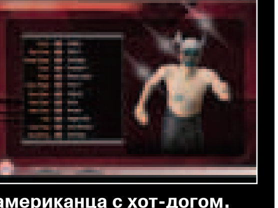
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Madden NFL 2004



ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ НОВЫЙ ВИД СПОРТА, И ВАС БУДЕТ НЕ ОТОРВАТЬ ОТ ЭКРАНА.

ФУТБОЛЬНЫЕ БОЛЕЛЬЩИКИ

ВАШИ ЛИЧНЫЕ ФАНАТЫ



В новой части на трибунах появились болельщики. Теперь они радуются и беснуются, если команда выигрывает, а в противном случае покидают стадион раньше финального свистка. Только на поле не выбегают. Для любителей развлечься есть даже встроенный редактор по созданию своего фаната. Жаль, что в нем не так много настроек и сделать болельщика, похожего на кого-нибудь из ваших знакомых, не выйдет. Максимум – сумасшедшего викинга или американца с хот-догом.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
714
www.stalingrad-game.ru
dtf.games
NIVAL

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Gray Matter Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.callofduty.com



А вы сможете посмотреть ему в глаза и назвать графику в игре устаревшей?



Есть в игре и юмор. Как и положено, в основном солдатский.



В больших сражениях, как в жизни, можно немного отсидеться в окопе, а можно высунуться и «поймать» шальную пулю. Обидней всего, когда тебя случайно накрывает снаряд. На войне как на войне…

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Call of Duty появился на прилавках меньше года назад и полностью перевернул наши представления о шутерах. Он не мог похвастаться ни потрясающей графикой, ни продвинутым движком – тем, что всегда было мерилом таких игр.

Но взамен мы получили удивительно захватывающий геймплей и режиссуру, достойную высокобюджетного блокбастера. Мы провели за CoD часов десять и были не в силах оторваться от экрана до самого конца. Мы смотрели фильм и одновременно играли в нем главную роль. При создании add-on'а перед разработчиками стояла непегкая задача – не просто напихать в игру стандартных новшеств, а передать ту самую атмосферу войны и сделать это как можно лучше.

ПУЧИНА БОЯ

Секунду назад это был нетронутый зимний лес, тишину которого нарушали лишь солдатские шуточки. Теперь повсюду треск автоматов, орудийные залпы и крики умирающих. Кругом стрельба, взрывы, бегущие люди. На опушке уже показались танки, а в небе послышался рев моторов. И посреди этого огромного спектакля замер лишь один оцепеневший солдат... Ни секунды на месте, непрерывное действие – вот непреложный закон игры. Остановись на секунду, отстань от группы – и ты труп. Не успели мы вжиться в роль американского десантника, как наш отряд практически уничтожили. Несколько мгновений спустя несемся на джипе по заснеженной дороге, отстреливаясь от погони. Несмолкаемый стрекот пулемета сменяет короткая передышка – вот и штаб! Еще минута – и снова в бой. Подрывать танки, замещать убитого снайпера и просто пытаться не угодить под шальной снаряд.

Да, без нас по-прежнему никуда. Наши союзники не могут похвастаться меткой стрельбой или высоким интеллектом, но все же они не болванчики-статисты. Они действительно сражаются, убивают врагов и погибают сами. Конечно, им не под силу выиграть хотя бы одну схватку, но и нам без них придется туго. Именно так создается ощущение реальности действа, в котором персонаж, управляемый игроком, – всего лишь пешка. Хотя, как и раньше, стоит выскочить из окопа, как половина пулеметов чудесным образом переключится на вас. Но ведь иначе и играть было бы неинтересно.

ТРИ ЖИЗНИ

Сюжет, как и прежде, делится на три кампании – три небольших кусочка жизни разных солдат – и состоит всего лишь из тринадцати миссий. Но по сравнению с оригиналом они стали

ЗА КАЧЕСТВО ОТВЕЧАЮТ

При создании серии Call of Duty авторы пользовались услугами двух известных на Западе военных консультантов – Джона Хиллена (John Hillen) и Хэнка Кирси (Hank Keirsey). Хиллен – ветеран десантных войск и один из ведущих военных аналитиков в США, а Кирси – герой войны в заливе. Какое они имеют отношение ко Второй мировой остается загадкой, но в их задачи входила разработка реалистичной тактики боя и создание наиболее правдоподобных сражений. Видимо поэтому у серии Call of Duty наблюдаются небольшие проблемы с исторической достоверностью. Впрочем, свою работу консультанты сделали, и все битвы действительно выглядят безупречно.

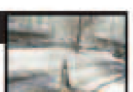
ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Кинофильм



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Call of Duty

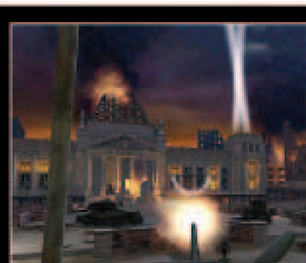


ЛУЧШЕ CALL OF DUTY МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО НОВЫЙ CALL OF DUTY.

ДРУГАЯ ИГРА

НОВЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Еще в оригинальном CoD режим мультиплеера был совершенно другой игрой. Поэтому неудивительно, что в дополнении ему уделено столько внимания. Нас ждут 11 новых карт и еще три режима игры: Domination, Capture the Flag и Base Assault. Последний представляет собой настоящее сражение с использованием долгожданной бронетехники – от мотоциклов до танков. Прогулка на Т-34 по горящему Берлину – ни с чем не сравнимое удовольствие!



ВЕРДИКТ

ВЕЛИКОЛЕПНО!



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неповторимая атмосфера, потрясающие миссии и серьезно доработанный мультиплеер.

МИНУСЫ

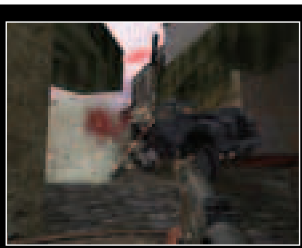
Все тот же устаревший движок. Игра слишком коротка.

Дополнение, которое можно считать самостоятельной игрой, превзошло оригинал по многим параметрам.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГОНКИ

ЗАЛОГ УСПЕХА

Какой нынче фильм без погони, а шутер – без «пулеметного гнезда»?! Единственная возможность разбавить однообразное действо – усадить игрока за орудие и дать вволю настреляться. Здесь этого хватает: игра начинается с «заезда» на джипе, чуть позже мы обнаруживаем себя на месте стрелка в бомбардировщике Б-17, а гонки на мотоцикле по сицилийским улочкам достойны киноленты. Довершает картину зрелищный заплыв на немецких катерах.



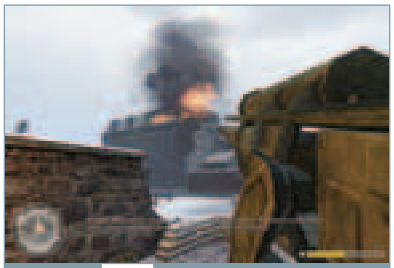
больше и от этого интересней. Каждый фрагмент не похож ни на какой другой. Он отличается стилем прохождения, атмосферой и, конечно, местом действия. Только мы наловчились взрывать немецкие танки в битве при Балге, как уже оказались в шкуре английского стрелка на борту Б-17. Огонь зенитной артиллерии, треск пробиваемого фюзеляжа, пикирующие мессершмитты и испещренное трассерами небо... Здесь вам покажут, что такое воздушный бой. И просто сидеть за пулеметом, постреливая в свое удовольствие, не удастся. Придется бегать от орудия к орудию, сменяя погибших товарищей, устранять утечки топлива и чинить бомболюк. А только мы побежим тушить очередной пожар, как самолет вдруг разорвет пополам, выбросив нас в небо над Голландией. «А ведь я один, как дурак, парашют нацепил», – усмехнется герой...

Вот стропы зацепились за ветви и можно немного передохнуть, а заодно полюбоваться, как «бдительный» немецкий патруль справляет нужду прямо под нами. Через минуту налетит английский спецназ и придется осваивать новую профессию. Нас ждет минирование мостов, уничтожение секретных бункеров, похищение документов и прочие «радости» диверсантской работы. Незаметно перебегать от укрытия к укрытию поможет кнопка «Sprint», позволяющая совершать рывки на короткие дистанции. Ведь теперь наши главные союзники – автомат с глушителем и много, очень много взрывчатки. Арсенал вообще заметно похорошел. Оружие стало выглядеть и стрелять более реалистично и, конечно же, количество пушек немного увеличилось. Все стороны получили новые автоматические винтовки, а обилие бронетехники на поле боя не раз заставит взяться за базуку или фаустпатрон. Пулеметы теперь можно носить с собой. Правда, стрелять на бегу, естественно, не получится. Гранаты отныне можно метать с задержкой, что позволяет попасть именно туда, куда хотел. Следуя моде, авторы добавили в игру и огнемет – штуку довольно бесполезную, но зрелищную. Пироманы будут рады!

ВПЕРЕД, НА ТАНКИ!

С изображением русских у западных разработчиков всегда были проблемы, что, впрочем, не делает соответствующую главу менее интересной. Хотя она и до боли напоминает предшественницу из оригинальной CoD. Мы снова в числе зеленых новобранцев, не нюхавших пороху и толком не понимающих, куда же их везут командиры. А направляемся мы в настоящий ад – на Курскую дугу. Спрыгнув с грузовика и получив боеприпасы, мы тут же бросаемся на передовую, подгоняемые офицерами НКВД. Возмущаться по поводу их карикатурного вида и дурацкого акцента уже нет сил. Полученная сотня патронов отстреливается за минуту, штабелями падают враги, где-то позади орет в рупор сержант, а кругом разрываются снаряды немецких «Элефантов». Анимация взрывов была значительно улучшена, что способствовало повышению реалистичности. А обновленные эффекты дыма и стелящегося тумана прекрасно дополняют и без того чарующую атмосферу. Не перестаешь удивляться, как много можно выжать из такого движка. Но я отвлекся, ведь «панцеры» наступают – самое время для подвига. И какого! Янки идут на танки с базуками, немцы бьют их из фаустпатронов, а русские... Русские крепят им на переднюю броню (над пулеметным гнездом!) бомбы с часовым механизмом. То ли психическая атака, то ли русская смекалка глазами американцев.

Но эти ляпы – единственное, что может подпортить удовольствие. Авторам не просто удалось воссоздать ту самую атмосферу, заставлявшую нас по три раза проходить оригинал, но и сделать игру насыщенней, зрелищней и, в результате, еще интересней. Вкупе с доработанным мультиплеером это делает CoD: UO игрой, которую стоит пройти, и «фильмом», который стоит посмотреть. ■



Правильный калибр! Жаль, что с собой не возьмешь.



Круговая оборона полуразрушенного дома – любимая тема авторов Call of Duty.



С прыжками у нашего протеже трудности, поэтому вылезти из окопа бывает непросто.



Воздушный бой – один из самых затягивающих эпизодов в игре. Благодаря «крестикам» за каждый сбитый истребитель, миссию хочется проходить снова и снова. Хотя и обидно, когда знаешь, чем все кончится.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Treasure
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 4

http://www.treasure-inc.co.jp/product/agh

ADVANCE GUARDIAN HEROES

ОХ, РАНО ВСТАЕТ ОХРАНА

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Несмотря на свою мнимую смерть, игровая классика Sega переживает своего рода Ренессанс. Старые, проверенные временем проекты смело переиначиваются на новый лад. Причем, если римейки получаются действительно достойными, то сиквелы оказываются несколько худшего качества. Оживление классики, особенно для GBA, проходит ударными темпами, поэтому халтура – отнюдь не редкость. Впрочем, в данном случае мы имеем дело все же с хорошим продуктом.

Если вы не играли в Guardian Heroes на Sega Saturn, то напомню, о чем там шла речь. В некоем фэнтезийном мире группа приключенцев, преследуемая городскими стражниками, натыкается на волшебный меч, дарующий своему владельцу запредельную силу. Правда, хозяином меча оказывается могучий воин, который просит группу выполнить небольшое задание. В Advance Guardian Heroes выясняется, что это была ловушка. Герои последовали за воином, но тот заманил их в свое измерение. На их поиски отправилась группа других приключенцев.

Надо заметить, что сиквела одной из самых популярных на Saturn игр ждали многие. И сейчас они задаются вопросом: так что же там, что? Отвечаю по пунктам.

Во-первых, история полностью потеряла всякий стыд и сознание. Радуют лишь знакомые персонажи из оригинала, за которых, правда, поиграть не получится. Впрочем, это не классическая RPG, так что слабость сюжета игре простить можно.

Во-вторых, оригинальный стиль action/RPG (в духе Golden Axe 3, но с ролевыми элементами) сохранен. Однако к нему прибавились контрудары, настоящая головная боль даже для хардкорных игроков. Контрудар ставит некий щит, который поглощает физические атаки и отражает в противника его выстрелы. Вся фишка заключается в том, что щит нужно ставить в точно определенное время, измеряемое в миллисекундах. А что еще забавнее, без контрударов пройти игру невозможно. Однако в целом система боя позаимствована из оригинала и работает отлично.

В-третьих, герои. В Guardian Heroes они были уникальны – файтер, ловкач, маг и так далее. Каждый со своими плюсами и минусами. И даже ролевые элементы не могли бы уравнять воина и волшебника одинаковых уровней. Здесь же все три персонажа, к сожалению, практически идентичны. К концу игры можно прокачать до максимума несколько характеристик, независимо от того, какими они были изначально.

В-четвертых, как ни странно, музыка. Узнаются мелодии как из Guardian Heroes, так и из Gunstar Heroes (разработка Treasure для Sega MD). Очень приятный саундтрек.

Вот, пожалуй, и все, чем этот сиквел выделяется среди собратьев по цеху. Игру хороша, но можно было сделать ее и более качественно. ■

ВЕРДИКТ

ГЕРОИЧЕСКИЙ СИКВЕЛ



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Продолжение классической action/RPG. Бодрый экшн с ролевыми элементами, отличные саундтрек и мультиплеер.

– МИНУСЫ

Местами слишком уж сложно, а некоторые уровни откровенно скучны. Баланс персонажей полностью отсутствует.

Сиквел как сиквел. Есть интересные задумки, хотя первая часть все же интереснее. Но она ведь была мегахитом!



Из-за таких картинок и сомневаешься: магия или меч?



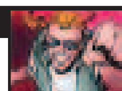
ГЕРОИЧЕСКИЕ ОХРАННИКИ

КОМПАНИЯ СОКРОВИЩ

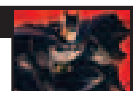


Фирма Treasure известна двумя (а теперь уже тремя) проектами: Gunstar Heroes (Sega Megadrive), Guardian Heroes (Sega Saturn) и Advance Guardian Heroes. Помимо этого на их совести Alien Soldier (аналогичная Gunstar Heroes игра), Wario World, Ikaruga (хит на Dreamcast) и еще несколько менее популярных проектов. Сейчас же они готовят новую серию Gradius (скроллер, история которого началась аж на NES) и проект в мире Wario World.

– СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ Comix Zone



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ Batman: Vengeance



САМАЯ ЛУЧШАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ ACTION/RPG ТАКОГО ТИПА НА ДАННОЙ ПЛАТФОРМЕ.



Пожалуй, самое важное, что несет в себе новая Guardian Heroes, – это возможность играть вчетвером, каждый – на своем GBA.



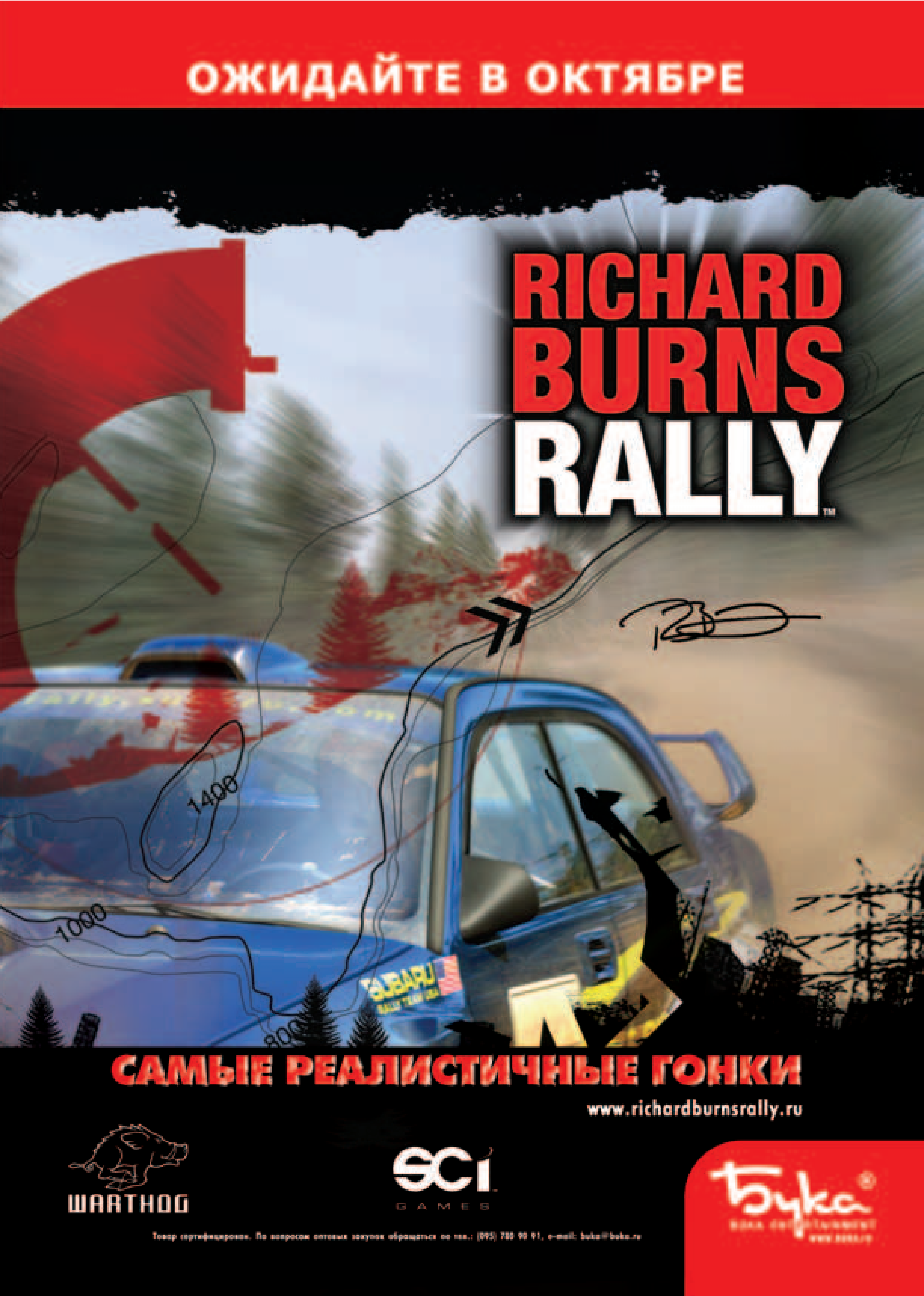
Спецэффекты, все эти графические рюшечки и навороты – на уровне.



Если противники сильны физически, следует использовать магию. Старо как мир.

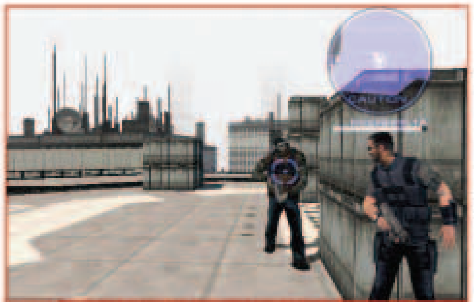




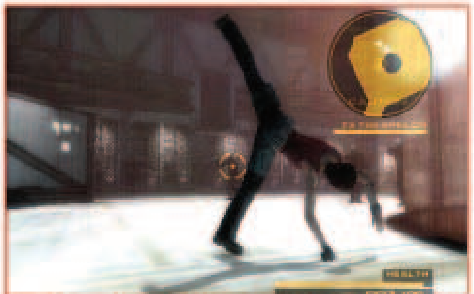

ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ
RICHARD BURNS RALLY™
1400
1000
800
САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ
www.richardburnsrally.ru
WARTHOG
SCi GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука®

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Amuze
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.hunt-the-truth.com/



Классическая картина из стелс-боевика: Хороший Парень поджидает за углом Плохого.



Лиза не чужда акробатике: кувырок здесь может вполне успешно заменить стрейф.



Глядя на то, как солнечные лучи скрадывают очертания объектов, задумываешься, отчего этот эффект применяется в современных играх так редко – красиво же!

HEADHUNTER: REDEMPTION

ВВЕРХ-ВНИЗ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Совершенно незаслуженно объявленный альтернативой Metal Gear Solid, оригинальный Headhunter стал одним из последних западных проектов для Dreamcast. Особого успеха боевик со стелс-элементами не снискал ни на платформе от Sega, ни в качестве вышедшей чуть позже версии для PS2: разборчивые геймеры предпочли приключениям никому не известного Джека Уэйда (Jack Wade) сериал о Солиде Снейке. Тем не менее, команда Amuze нашла силы на вторую попытку – которая тоже вышла не совсем гладкой. Хотя своя прелесть у Redemption, безусловно, есть.

Главный герой первой части Джек был скучнейшим, напрочь клишированным «добрым полицейским из будущего» – персонажем неинтересным и пустым, как кошелек перед получкой. Очевидно, уяснив сей скорбный факт, при работе над сиквелом авторы решили разнообразить список действующих лиц путем сочетания постаревшего на двадцать лет фронтмена с фронтвуменом, вторым играбельным персонажем – девицей по имени Лиза Икс (Leeza X). Джейк спас Лизу, когда та была совсем маленькой девочкой, потом их пути разошлись, и через много лет, когда юная особа грабила банк, наш герой заявился на место происшествия на своем хромированном мотоцикле и предложил простую альтернативу: либо ты, Лиза, отправляешься в Нижний мир (Below), либо становишься хедхантером и в перспективе можешь рассчитывать не только на хромированный мотоцикл, но и на более-менее спокойную старость. Ясное дело, девица принимает второе условие и поступает под ваше командование. Тут, наверное, надо прояснить кое-какую терминологию. Верхний мир (Above) – земля обетованная, мегаполис из стекла и стали, где обитают умные, красивые и надменные сливки общества; Нижний мир – трущобы и катакомбы, в которых ютятся отбросы общества, чья жизнь сложилась не самым успешным образом (Герберт Уэллс громко чихает в своем склепе). Хедхантеры, то есть охотники за головами, – ответ Верхнего мира на диверсионные вылазки снизу.

СОННОЕ ЦАРСТВО

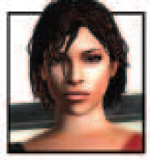
Джек и Лиза идут по следу глубоко законспирированной террористической организации из Нижнего мира, исследуя в поисках улик склады, заводы и заброшенные тоннели, и между делом отстреливая доступный в избытке криминальный элемент. Сюжет авторы, прямо скажем, похоронили нудными, длинными, бессодержательными и бессвязными роликами, где практически ничего не происходит, и это самое «ничего» обильно унавожено вязнущим в ушах трепом главных героев, озвученных бездушными роботами с планеты Шелезяка. Когда Лиза разра-

СКАНИРОВАНИЕ
В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

Подход к исследованию предметов, удачно воплощенный в Metroid Prime на GameCube (равно как и в мультиплатформенной Beyond Good & Evil), доводится авторами Headhunter: Redemption едва ли не до абсурда. Сканировать нужно почти каждый объект, хоть сколько-нибудь выделяющийся на фоне декораций, – иначе вы рискуете пропустить важные улики или ключи. Многие устройства нельзя активировать без предварительного сканирования. В результате передвигаться по уровням приходится перебежками между точками сканирования.

ВЕРДИКТ

НЕ БЕЗ ПРОБЛЕМ



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

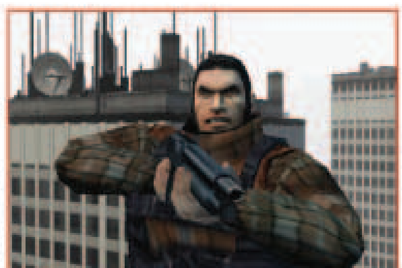
ПЛЮСЫ

Очень сильный движок, внимательно проработанные графическое и звуковое сопровождение, неплохой ИИ противников.

МИНУСЫ

Управление недостаточно удобно, интерфейс запутан, а над сюжетными перипетиями остается только смеяться.

Двуликий проект имеет ряд безусловных достоинств и заметных недостатков; местами он прекрасен, местами – отвратителен.



Враги, как видите, тоже не из робкого десятка.

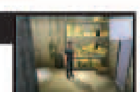
– ХУЖЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Headhunter



КАК НИ ВЕРТИ, У ХИДЭО КОДЗИМЫ МНОГОЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ЛУЧШЕ.

СЮЖЕТ В ДВУХ СЛОВАХ

Уэйд и его татуированная протеже расследуют случай контрабанды оружия и бунт в исправительной колонии: это приведет их к шокирующим открытиям с далеко идущими последствиями. Как в оригинальной игре, большое следует за малым, и достаточно обыденные, пусть и крупные, правонарушения при ближайшем рассмотрении оказываются звеньями леденящего душу плана поистине гигантских масштабов. У вас всего-то и делов, что распутать всю прихотливую цепочку, воздать по заслугам виновным и не украсить своими головами стену над камином главного злодея. Звучит гораздо проще, чем делается.



ДВИЖИТЕЛЬ

НЕ ПЕРПЕТУУМ, НО ОЧЕНЬ ДАЖЕ МОБИЛЕ

Если в Amuze что-то умеют делать на совесть, так это графические движки. Redemption практически не тормозит, достаточно споро грузится, а игровая картинка даже на PS2 остается чистой и четкой. В системе освещения используются интересные фильтры, напоминающие технику Overlay из Adobe Photoshop – благодаря им солнечный свет добавляет оттенков палитре уровня, скрадывает и размывает очертания некоторых предметов. Версия для Xbox отличается от PS2-реализации стабильной частотой кадров и тем, что контуры игровых объектов выглядят чуть ровнее.

жается очередной идиотичной историей из детства, выговаривая каждую фразу на одной ноте с интонациями лоботомированной болотной выпи, становится ясно – эта женщина заслуживает права на смерть в Нижнем мире. Следить за развитием событий невыразимо утомительно: герои находят очередную улику, подслушивают радиопослание террористов, – и принимаются за обсуждение, тщательно пережевывая давно известные геймеру факты. К счастью, в Redemption нас ждут не только заставки.

ЗАРЯД БОДРОСТИ

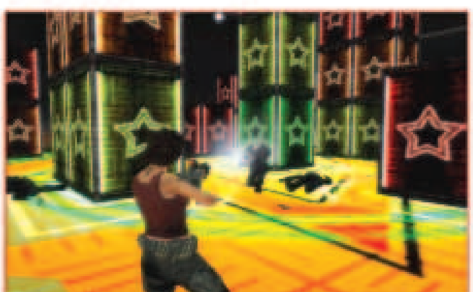
Создатели легонько заигрывают со стелс-приемами: можно прокрасться вдоль стеночки, высунуть нос в соседний коридор и пострелять из-за угла с вытянутой руки. Обмен любезностями с противником предполагает активное использование элементов декораций в качестве прикрытия, мозгами боевики не обделены – это вам не Shellshock: Nam'67, где достаточно шагнуть на метр назад, чтобы выпущенные приросшими к земле врагами пули волшебным образом перестали вас доставать. Анимация персонажей убедительна и солидна: тяжело переваливаясь с ноги на ногу, Джек врывается в комнату, после чего детали тонут в пороховом дыму; Лиза двигается грациозно, уверенно и весомо. Каждый из уровней представляет из себя головоломку, состоящую из нескольких частей, – как правило, это поиски ключей, пультов управления и других триггеров. Порой весьма проблематично не упустить из виду крохотную вертящуюся карту-ключ или незапертую дверь, а экранная карта решительно неудобна, поэтому этапы приходится буквально прочесывать в поисках нужного предмета или объекта для сканирования (см. врезку).

НЕПОВИНОВЕНИЕ

Обескураживает модель управления. В Redemption реализована далеко не самая удачная система наведения на противника: левая аналоговая рукоятка отвечает за передвижение героя, правая позволяет вращать камеру вокруг подопечного, но стрельба возможна только если зажат один из шифтов. При ведении огня правая рукоятка Dual Shock переключает мишени, и в этом вся беда – стоит попробовать двинуться с места или переменить угол обзора, как с противника снимается метка прицела. Приноровиться к такому нюансу очень нелегко, а хороший ИИ нападающих (боевики атакуют группами, перекатываются в безопасные зоны, мечут гранаты и поджидают момент, когда герой высунется из укрытия) делает ошибки игрока непростительными, а неудобство управления делает игру непредсказуемой. Казалось, только что ваш персонаж был практически неуязвим, но проходит минута, и вы уже отчаянно мечетесь по запутанному уровню в поисках аптечек. Когда геймер не полностью контролирует вверенного ему персонажа, с игрой определенно что-то не так.

ОСОБНЯЧОК-С!

Игровой процесс Headhunter: Redemption похож на сплав по бурной реке: то вправо заносит, где течение потише и пороги поменьше, то вдруг влево кидает – где камни, буруны, водовороты. Минутная перестрелка, удивительно хореографичная и словно просчитанная заранее – так точны движения и метки попадания, сменяется борьбой с управлением, сопровождаемой избиением беззащитного героя. Темп и ритм игры разбалансированы каким-то шизофреническим образом, и за каждым «ух, вот это был момент!» обязательно следует «черт, да что же происходит?». Это странная смесь качественной графики, внушительного звука, апатичного сюжета, крепких экшн-элементов, некомфортного интерфейса и серьезных огрехов управления вкупе с непредсказуемым поведением виртуальной камеры. Смесь, которая способна вывести из себя даже терпеливого игрока, обладает, однако, достаточным набором плюсов, чтобы желание пройти Redemption возобладало над порывами бросить игру на полпути. ■



Отдельные локации позволяют в полной мере прочувствовать прелести системы освещения.



Джек подозревает, что в руководстве корпорации Stern засели темные личности.



Большая часть помещений, через которые лежит путь Лизы и Джека – мрачные индустриальные комплексы, тюремные корпуса и ночные улицы.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Global Star Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cat Daddy Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.catdaddy.com/medieval.html

MEDIEVAL CONQUEST

ТОП-МЕНЕДЖЕР СКАЗОЧНОЙ СТРАНЫ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Предупреждаю сразу: эта игра обманула меня не раз и не два. Каким вы представляете себе проект, заглавие которого переводится как «Средневековые завоевания»? Сразу видятся крестовые походы, толпы конных и пеших рыцарей, «вассал моего вассала – не мой вассал» и прочие «исторически достоверные подробности».

Однако уже в заставочном ролике мы наблюдаем гибель странного вида гоблина, явно незнакомого ни летописцам, ни даже Толкиену. «Мультяшная» смерть монстрика настраивает на веселый лад, в игре начинает проглядывать некая приятная шрековщина, и первое задание – сдать королю шкурки десяти Жалких Слизняков – окончательно дает понять, что перед нами пародия на классические героико-эпические мясорубные экшны.

Внешне, правда, игра выглядит как RTS, но это как раз второй обман. На самом деле перед нами махровый «тайкун», только заведуем мы не паровозами, зверями или «американскими горками», а самыми что ни на есть Adventurer'ами – любителями искать приключений на свой culus, как выражались средневековые книжники. В необъятной стране пасутся сотни существ с зазывными прозвищами вроде «Карлик-Козел» или «Хвастливый Кролик», которые только и ждут, пока наши приключенцы превратят их в «очки опыта», получат вознаграждение и, разумеется, заплатят с него налоги.

Из этих налогов и складывается наше финансирование. Куда идут деньги? На найм новых борцов с нечистью и на обеспечение им условий для работы. Спать им надо? Кушать? Лечиться после битвы? Оружие, доспехи покупать? Отдыхать культурно, наконец? Вот и строим мы харчевни, мясные и оружейные лавки, «веселые дома» и прочую инфраструктуру. Дело, в общем-то, простое: километровый пузырь над головой героя трудно не заметить. А щелкнув по нему, узнаешь, чем мастер меча, лука или посоха недоволен. Главное, чтобы денег хватило на удовлетворение нужд трудящихся. И вот тут-то игра теряет свой задор, превращаясь в нудную «строилку». Никаких интересных событий не происходит, юмор на поверку оказывается натужным, а развитие сюжета идет по схеме «Убейте десять монстров уровня N, и мы пустим вас в чудесный мир, где вы сможете грохнуть десять тварей уровня N+1». Впрочем, желание посмотреть на новые края и их обитателей может быть достаточным стимулом, да и удачные шутки порой попадаются. Лучше ведь все-таки быть важным наместником короля, чем самому бегать по чьей-то указке сражаться с козявками и грибами. Теперь у вас есть шанс убедиться в этом! ■

ВЕРДИКТ

БУДНИ ФЕОДАЛА



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

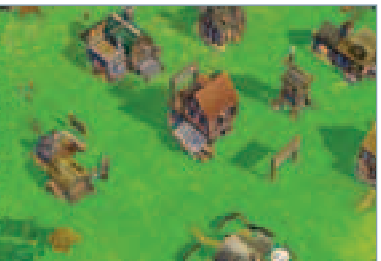
ПЛЮСЫ

Интересный подход к классической идее, оригинальная подборка врагов, необычный дизайн персонажей и монстров.

МИНУСЫ

Однообразие игрового процесса, недостаточно проработанное поведение персонажей; кого-то гротескная графика может и отпугнуть.

Слово Conquest в названии вполне можно было бы заменить на Tycoon. Но MC – все-таки нечто большее, чем «еще один тайкун».



Пейзаж напоминает отретушированный Warcraft III.

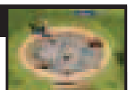
ХУЖЕ, ЧЕМ

Zoo Empire



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Majesty



ВСЕ-ТАКИ «УБЕЙ ВСЕХ МОНСТРОВ» – СКУЧНАЯ ЗАДАЧА.

РЫЦАРИ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА…

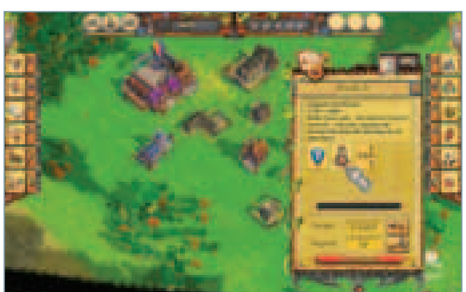
…ИЛИ ШАЙКА ТРУСЛИВЫХ РАЗДОЛБАЕВ

Герои у нас в игре трех видов: воины, стрелки и маги. Архетипы классические, так что в подробности вдаваться не буду. Хотя подопечных и можно объединять в группы, дисциплинированностью они не отличаются – скорее, страдают излишней самостоятельностью. Захотев есть-спать или получив по морде, герой убегает с поля боя, не спрашивая разрешения ни у вас, ни у своих товарищей. Если же вам нечем покормить или полечить наемника, он может и совсем уйти.





Героям можно предоставить охотничьи угодья, но прямо приказать куда-либо идти нельзя.



«Апгрейд горячих женщин». Вероятно, повышение их температуры…



Зачастую атакующего здание монстра можно и не заметить, пока все строение не будет охвачено огнем. Заставить героя бить конкретного врага непросто, поэтому оборону лучше планировать заранее.


Третий Рейх не стал тысячелетним по трем причинам:
1) Красная армия; 2) Второй фронт; 3) Боец Степан
Mortyr II
FOR EVER
Узнай все подробности о бескомпромиссной войне Степана с гитлеризмом
в новом антифашистском шутере Mortyr II!
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
© 2004 «Mirage Interactive LLC». All rights reserved.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
MIRAGE INTERACTIVE
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «МедиаХаус»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Funcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Funcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.anarchy-online.com/content/game/alieninvasion



Город с высоты полета метафизика. Таким ли видится он пришельцам?



Слева корабль чужих. Возникает вопрос: и как же они все на нем помещаются?



В этот раз численное преимущество на стороне жителей Rubi-Ka, которые перехватили инициативу в кровопролитной схватке. Громадного монстра уже никто и ничто не спасет.

ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION

ЧУЖИЕ 5

GARUN
garun@mail.ru

Информация о содержании очередного дополнения к Anarchy Online (AO) начала поступать задолго до даты релиза, и к июлю о большинстве нововведений было почти все известно.

Трудно сказать, на основе каких хитрых расчетов была выведена примерная стоимость постройки города, но она оказалась столь высока, что все игроки срочно бросились «делать деньги». В огромных количествах умерщвлялись монстры, а выпавшие из их трупов ценности отправлялись на продажу. Доходило до того, что Доктора (один из местных классов) выкачивали из убитых животных кровь, перерабатывали ее и сдавали в научные лаборатории. И вот долгожданный День наступил.

Я ЗНАЮ – ГОРОД БУДЕТ…

То, что происходило первого сентября после запуска серверов, напоминало описанную Джеком Лондоном «золотую лихорадку» на Клондайке. Персонажи прыгали в ялмахи (местное воздушное средство передвижения. – *Прим. редактора*) и неслись захватывать самые удобные участки земли. К счастью, свободных зон оказалось довольно много, а потому организации игроков, получив в свое распоряжение по паре улиц в мегаполисе, быстренько перешли к мирному созидательному процессу.

Департаментом по строительству корпорации Omni-Tek было рекомендовано к установке не более полутора десятков различных зданий в отдельно взятом поселении. По невыясненным причинам (видимо, шутка какого-то программиста), для построек требовались части тел некоторых животных Руби-Ка. Местный издатель «Красной Книги Rubi-Ka» не успел даже сфотографировать несчастных созданий.

Возведя монументальную штаб-квартиру, бассейн, торговый центр (из-за обнаруженных в торговом законодательстве противоречий их работа временно приостановлена), хранилище нотума и непременные бараки охраны, большинство игроков отправилось отмечать новоселье в открывшиеся бары. И за кружкой горячительного напитка изучать те бонусы, которые они получили благодаря новым постройкам. Отдельные эстеты остались украшать город фонарями, деревьями, скамейками и статуями.

КТО К НАМ С МЕЧОМ ПРИДЕТ…

Не успели жители Rubi-Ka отдохнуть, как улицы огласил вой сирен. Происходящие события напоминали фильм «День Независимости»: на город наплывала тень гигантского корабля незнакомой конструкции. Вести о скором вторжении чужих подтвердились. К счастью, атака началась не с применения оружия массового поражения, а с высадки десанта.

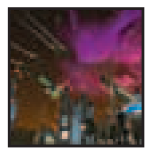
ПОЧЕМ ХАЛВА?

ЧТО НАМ ДАДУТ ЗА ТРУДОВУЮ КОПЕЙКУ?

В России коробку Alien Invasion можно приобрести за 750 рублей, что немного дешевле, чем на Западе, где игра стоит $30. Add-on включает весь контент оригинальной AO, booster-pack'а Notum Wars, позволившего игрокам строить вышки по добыче нотума и вести клановые воины, и расширения Shadowlands, добавившего не только новый, большой мир, но и, наверное, самый яркий «кусок» сюжета. Как и полагается, первый месяц игры бесплатный. В дальнейшем подсевшим на AO придется раскошелиться и ежемесячно выкладывать по $13-15, в зависимости от способа платежа.

ВЕРДИКТ

БЕЙ ИНОПЛАНЕТЯН!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Масса новых возможностей и интересных дополнений, до блеска отшлифованный геймплей, сформировавшееся комьюнити.

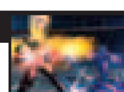
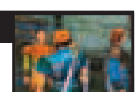
МИНУСЫ

Ориентация на крупные организации игроков, не очень интересный сюжет, устаревшая графика, наличие багов и недоработок.

Фанаты вселенной Anarchy Online просто обязаны приобрести этот add-on. Игра является неплохой покупкой и для всех остальных.



Разработчики верны заветам киберпанка.

ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
City of Heroes		Сфера	

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ. НО ИГРЕ ПОРА ПЕРЕХОДИТЬ НА НОВЫЙ ДВИЖОК.

ИСТОРИЯ ANARCHY ONLINE

СОКРОВИЩЕ ПЛАНЕТЫ RUBI-KA

Anarchy Online была запущена в 2001 году и стала одной из первых sci-fi MMORPG. Действие игры происходит в 29470-ых годах на планете Rubi-Ka, которую обнаружила и колонизировала корпорация Omni-Tek. Вскоре после заселения планеты на ней были открыты залежи уникального минерала – нотума. Это вещество вывело нанотехнологии на новый качественный уровень, что обусловило его высокую ценность. Правда, большие деньги нелегко даются корпорации: уже несколько лет на планете идет война между Omni-Tek и группами восставших рабочих, называющих себя Кланами. Кроме того, есть еще и третья сила – Нейтралы.

Внешний вид захватчиков указывал на то, что их предками были не милые обезьяны, а злобные тараканы. И ставку они делали на количество солдат, а не на силу отдельно взятого воина. Поначалу эта тактика срабатывала: игроки, привыкшие собираться по 20-30 человек для уничтожения одного, пусть и очень сильного противника, оказались не готовы столкнуться с относительно слабыми, но многочисленными чужаками. К тому же у нападавших, помимо челюстей и острых клешней, обнаружились хорошо развитые способности к нанопрограммированию. Потоки ноноботов оставляли широкие бреши в рядах защитников. Если же последним все-таки удавалось справиться с нескончаемыми волнами насекомых, из корабля выходил командующий десантом – Генерал – и добивал оставшихся в живых.

Однако всего через несколько дней игроки научились не только с минимальными потерями отражать атаки, но и захватывать десантные корабли чужих. К сожалению, пока никому не удалось предотвратить самоуничтожение корабля после захвата, но все, что можно отвинтить и оторвать, выносится игроками и передается инженерам для изучения и поиска вариантов использования. Также наиболее активные и доблестные защитники смогли получить неоценимый опыт и развить свои боевые способности.

СУХОЙ ОСТАТОК

Помимо городов, злобных инопланетян, новых технологий и умений, Alien Invasion подарил игрокам улучшенный интерфейс, дополнительные квесты и множество предметов, созданных не столько для битв, сколько для красоты. Многие игроки уже щеголяют в ярких одеяниях и хвалятся последними моделями летательных средств.

Правда, наряду с несомненными плюсами можно обнаружить в add-on'е и парочку недостатков. Во-первых, большинство нововведений доступно только для игроков, состоящих в крупных, богатых организациях (хотя эта особенность может поспособствовать большей социализации пользователей). Во-вторых, в Alien Invasion пока не видно столь же захватывающей и эпической истории, как это было в Shadowlands и оригинальной AO. Остается надеяться, что разработчики припасли несколько сюрпризов и найдут чем удивить нас в ближайшее время. В конце концов, прелесть MMORPG и состоит в том, что мир меняется каждый день, а не только с выходом очередного дополнения. ■



Адекватный ответ корпорации Omni-Tek на вторжение инопланетян. Под лозунгом «Искореним остатки нечисти» бьем врага прямо в его логове.

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: RPG/simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Marvelous Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.natsume.com/games/HM_wl

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

Превратить заброшенную ферму в процветающее хозяйство – основная задача всех игр серии Harvest Moon, успешно реализующих мысль о том, что даже самый обыденный и не овеянный ореолом романтики труд по возделыванию грядок, разведению коров и собиранию надоев молока может стать незаурядным упражнением в тактике и стратегии.

Впрочем, остроту битвы за урожай, когда каждый неразумно закупленный пакетик семян оборачивается финансовыми потерями в течение нескольких последующих сезонов, в Harvest Moon: A Wonderful Life (HM: AWL) почувствовать удастся только при изрядной склонности игрока к транжирству. Это раньше претендент на домик в деревне стартовал в спартанских условиях: минимальное количество денег, рюкзак, способный вместить лишь 3-4 единицы инвентаря, и базовые инструменты вроде лейки, серпа и мотыги. «Чудесная жизнь» отличилась тремя тысячами «подъемных» у.е., молочной коровой и дойным аппаратом вдобавок к стандартному набору юного фермера. А теперь, поскольку молоко является одним из наиболее дорогих товаров в игре, в первые же весну-лето необходимость копать и поливать в поте лица, чтобы скопить средства на закупку поголовья скота, отпадает.

Между тем такое смещение акцентов в сторону животноводства совершенно незаслуженно оставляет в тени садово-огородные хлопоты, которые разработчики постарались приблизить к реальности. Ушли в прошлое те времена, когда, воткнув в землю семена и поливая их раз в день, можно было через оговоренный срок, не опасаясь колорадского жука и капризов погоды, собрать созревшие овощи. Теперь придется караулить рассаду с лейкой наперевес, чтобы вовремя полить грядки, до того как почва окончательно высохнет, с волнением следить за тем, как на половине растений уже образовались завязи будущих плодов, в то время как вторая половина даже не думает цвести, выбирать почву для конкретного вида овощей и делать нелегкий выбор между химическими удобрениями и менее эффективным, но более экологически безопасным традиционным огородничеством – одним словом, познакомиться с фермерскими проблемами вплотную.

Пополнился и ассортимент семян: во-первых, за счет рассады фруктовых деревьев (а как славно росли ананасы на грядках в HM:Friends of Mineral Town!), причем в качестве реалистичного штриха выступает то обстоятельство, что рядом с деревьями сажать овощи нельзя – корни мешают. И, во-вторых, за счет системы создания гибридов растений, которой бы позавидовал сам Мичурин.

ЦИКЛ ЖИЗНИ, КАК ОН ЕСТЬ

МНОГИЕ ЛИ ЗАХОТЯТ УВИДЕТЬ, КАК СТАРИТСЯ ИХ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ?

Для большинства игр сюжет длиной в жизнь и старение персонажа буквально на глазах все же остается редкостью, несмотря на то, что популярные сериалы часто предусматривают появление персонажа на протяжении нескольких игр. Разве что в Saga Frontier II можно было проследить за разными поколениями героев в ходе одной RPG и увидеть, как молодые искатели приключений остепеняются, заводят семьи, старятся и умирают.

ВЕРДИКТ

ТРЕХМЕРНЫЕ БУРЕНКИ



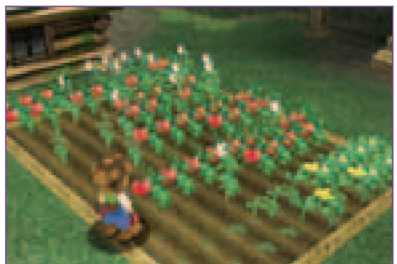
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Превосходит прочие игры серии Harvest Moon по реалистичности и качеству графики. Изобилует новыми видами растений и животных.

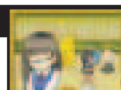
МИНУСЫ
Высокая повторяемость рутинных действий, неудобное управление, успех не зависит от использования всех возможностей симулятора.

Упрощение игрового процесса не пошло на пользу симулятору фермерского труда: отсутствие азарта нелегко компенсировать.

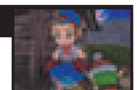


Сроки посадки семян увеличились до трех сезонов.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ
Harvest Moon: Friends of Mineral Town



РЕАЛИСТИЧНЕЙ, ЧЕМ
Harvest Moon: Save the Homeland



САМАЯ ПРОДВИНУТАЯ ГРАФИЧЕСКИ, НО ВСЕ ЖЕ ВЕСЬМА СПОРНАЯ ИГРА СЕРИИ.



Не все жители одинаково спешат принимать подарки – за некоторыми придется побегать.



Население городка стареет вместе с главным героем – дети к концу игры станут взрослыми.



Большинство привычных мини-игр в HM: AWL отсутствует, зато бережно сохранена возможность ловить рыбу в прудах или в реке, а также собирать дары природы.

СЕГОДНЯ – GBA, ЗАВТРА – ВИЛЛА НА ПОБЕРЕЖЬЕ!

Польза от разрекламированной совместимости HM: AWL с Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA) оказалась весьма сомнительной. Нет, продавцы, как и было заявлено, могут курсировать между двумя городами. Однако начинают они путешествовать только после соблюдения определенных условий и в качестве бонуса продают пластинки с записями мелодий из обеих игр, хотя даже в версии для GameCube саундтрек не настолько поражает оригинальностью мелодий, чтобы его хотелось слушать дополнительно. Впрочем, ради пары дополнительных рецептов и, в случае с HM: FoMT, домика на пляже линковать игры тоже будут только фэны стопроцентных прохождений.



ТРИ ВЕРСИИ ОДНОЙ ИГРЫ

HARVEST MOON ДЛЯ ВСЕХ, И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫМ!

Неугомонны разработчики Harvest Moon в стремлении порадовать и девушек-геймеров симулятором полевых работ. «Девичья» HM: AWL выпущена в Японии как самостоятельная игра. Она оставляет позади «мальчиковую» по количеству перспективных женихов в dating sime, наличию гардероба и исправленным багам. Как утешение парням, вдобавок не осчастливленным GameCube, Natsume планирует выпустить улучшенную HM: AWL на PS2, пока также только для японского рынка. «Девичья» же версия была представлена на выставке E3 под названием Harvest Moon: A Wonderful Life 2.

Животноводство тоже не обделено реалистичными штрихами: мало того, что буренки бывают разных пород, так еще и для продолжения коровьего рода больше не удастся провернуть фокус с искусственным оплодотворением «Чудесным снадобьем», а придется раскошелиться на быка. Реалистичную мясопереработку благоразумно оставили за кадром: и коровы целы, и меню пропагандируется исключительно вегетарианское.

Не сырую морковку грызть, но решаться на смелые кулинарные эксперименты призывает HM: AWL. Рецепты составляются по итогам успешной готовки, а вот подсказки к ним расклеены на кухнях доброжелательных соседей или же вызнаются в непринужденной беседе.

Общение с жителями городка и налаживание хороших отношений становится тем самым стимулом, который заменяет в HM:AWL идею о возрождении заброшенной фермы или спасении родного края. Правда, никто не мешает и гадость сказать, только стоит ли? Регулярные подарки, которые еще надо подобрать по вкусу получателя, в будущем обернутся ответными жестами благодарности в виде безвозмездно переданных лошади или полезного в хозяйстве инструмента, а то и сценарными вставками. Именно они теперь заменяют собой многочисленные фестивали предыдущих игр, проходившие строго по календарю.

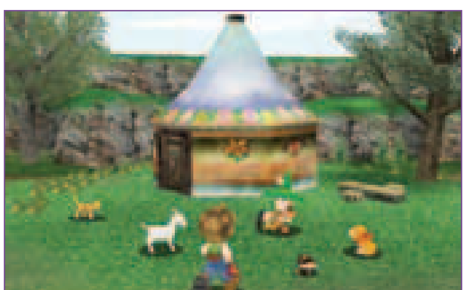
Всенепременный dating sim и в HM:AWL не остался за кадром. Количество потенциальных невест сократилось до трех: милой деревенской простушки, кокетливой барменши и независимой путешественницы. Особенной сложностью симулятор не отличается: уровень доверия девушек к красавцу-фермеру прямо пропорционален количеству оказанных знаков внимания (читай: подарков), и как только симпатия их достаточно возрастет, монотонную сельскую жизнь начинают разнообразить мини-сценки спонтанного общения с выбранной девушкой. А поскольку знаменитая притча гласит, что каждый человек должен в жизни посадить дерево, построить дом и вырастить сына, то завершаются амурные похождения свадьбой и последующим рождением ребенка с обязательным курсом воспитания юного отпрыска. Каким он станет и какую профессию выберет в будущем, во многом определяют взаимоотношения папеньки с соседями.

Художественное исполнение HM: AWL не потрясает воображение графическими красотами, подобными пейзажам Final Fantasy: Crystal Chronicles, зато звуковое оформление удалось на славу: коровы мычат, овцы блеют, куры кудахчут – все как взаправду. Давний бич серии – запутанную систему контрольных клавиш – разработчики упростили донельзя, присвоив большую часть функций одной кнопке. Одна крайность, впрочем, не слаще другой – AI определяет по расположению персонажа относительно объекта, какое действие в данный момент может активировать кнопка. Непередаваемые ощущения оставляют попытки сказать пару подбадривающих слов корове, которые не удаются при заходе сбоку, но зато вполне осуществимы при общении с коровьим хвостом.

Выиграла ли в итоге очередная Harvest Moon от изменения основной задачи игры: налаживания добрососедских отношений и розыска скрытых событий-сценок вместо упорного развития заброшенной фермы? Или тем самым был значительно ослаблен стимул к игре, и добавлением реалистичных черт, а также уникальных мини-игр, вроде производства гибридов растений, уже не заинтересовать ветеранов битв за урожай? Несомненно одно: при отсутствии явной необходимости организовывать фермерский труд максимально эффективно от игрока потребуется недюжинное терпение, чтобы не потерять интерес к происходящему и по достоинству оценить нововведения разработчиков. ■



Курицы по-прежнему вылупляются только из инкубаторских яиц.



При всем разнообразии животного мира HM: AWL многие виды не особенно полезны.



Выталкивать корову на выпас может оказаться испытанием не для чувствительного управления HM: AWL. К счастью, в хлеву предусмотрены два звонка: для созыва наличного поголовья в поле и обратно.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.ubisoft.com

STAR WARS TRILOGY: APPRENTICE OF THE FORCE

В ЧЕМ СИЛА, ЛЮК?

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Очередная игра по мотивам «Звездных войн» подкралась незаметно и, что неудивительно, к готовящемуся сейчас очередному эпизоду киноэпопеи отношения не имеет. Нам предлагают вспомнить о классической трилогии, которая недавно была выпущена впервые на DVD, и вжиться в образ Люка Скайуокера, постигающего джедайские способности и ведущего борьбу с армией Империи.

Игра выходит только для GBA, что является хорошим знаком, – это не очередная «младшая версия», дополняющая стройную линейку хитов для PlayStation 2, GameCube и Xbox, а полноценный проект.

Trilogy является обычным платформенным боевиком: неспешно продвигаетесь по уровню вправо, медленно стреляете из бластера и машете мечом, прыгаете через ямы и карабкаетесь по лестницам. По такому рецепту было создано немало хороших игр еще на NES, и ничего нового разработчики нам не предлагают. Притом что локаций достаточно много и они напоминают киношные прототипы, уровни очень однообразны, а враги – тем паче. Когда босс отличается от простого солдата только цветом, это уже даже и не смешно. Уровень сложности сбалансирован странно. Погибнуть от рук врагов сложно: линейка энергии велика, а аптечку найти можно где угодно. Зато попадание в яму убивает мгновенно.

К качеству графики и дизайну претензий нет: спрайты героев, врагов и объектов на заднем плане крупные, анимация плавная, цвета подобраны хорошо. В глаза бросается эффект, напоминающий о технологии cel-shading, – если помните, аналогичный был в GBA-версии Prince of Persia: The Sands of Time. В результате игра кажется мультяшной, хотя и не такой уж детской. Так что на экране GBA, который (если речь идет не об SP) с темными цветами не дружит, Star Wars Trilogy выглядит вполне пристойно. Нет проблем и с музыкой: часть мелодий позаимствована из фильмов, другие написаны специально для игры, но все они воспринимаются хорошо.

Справедливости ради стоит отметить, что не весь геймплей сводится к стрельбе и размахиванию световым мечом. На некоторых миссиях вас будут сопровождать принцесса Лея и робот R2-D2 – их надо защищать, пока они открывают для вас двери и оживляют происходящее на экране. Изредка встречаются даже задания, где необходимо управлять истребителем X-Wing в духе классических двухмерных шутеров, либо же гонять на мотоцикле. Именно все это и не позволяет скинуть игре пару баллов за неоригинальность и однообразность. «Трилогия», конечно, не является самым достойным проектом по мотивам «Звездных войн», но привлечь внимание владельцев GBA способна. ■

ВЕРДИКТ

ДОБРОТНО



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Приятная мультяшная графика, классический игровой процесс, обилие сюжетных сценок.

МИНУСЫ
Однообразие уровней, отсутствие действительно оригинальных находок в геймплее.

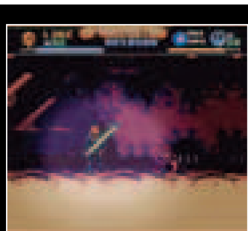
Подойдет всем поклонникам «Звездных войн», а также любителям хороших платформенных боевиков. Однако не шедевр, увы.



Не пей, Люк, инопланетную водку! Позеленеешь!

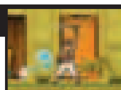
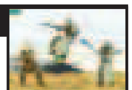
ПРАВИЛЬНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ?

ХОРОШАЯ ИГРА!



Занимались проектом не кто-нибудь, а работники студии Ubisoft Montreal, ранее подарившей нам обновленного Prince of Persia. Неудивительно, что они смогли создать лучшую игру по мотивам «Звездных войн» на Game Boy Advance. И Star Wars Episode II: Attack of the Clones, и Star Wars: Jedi Power Battles куда скучнее и не так красивы. Хотя, естественно, есть к чему стремиться: сериал Star Wars на SNES мог бы послужить прекрасным образцом. Поклонникам ретро рекомендую ознакомиться с тамошними хитами вроде Super Return of the Jedi.

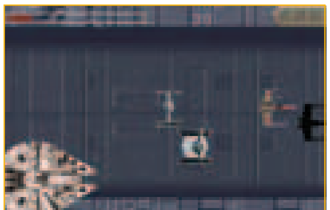


ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Prince of Persia: The Sands of Time 	Star Wars Episode II: Attack of the Clones 

ВСЕ-ТАКИ, GBA-ВЕРСИИ «ПРИНЦА» UBISOFT УДЕЛИЛА БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ.



Благодаря местному аналогу cel-shading и попадаются такие феерические кадры. Собственно, они и выделяют игру среди подобных проектов.



Вам доведется принять участие в уничтожении «Звезды смерти»!



Битва сторонников Света и Тьмы подается пафосно,как и положено в Star Wars.



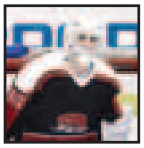


■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Sports ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.easports.com

ВЕРДИКТ

ОТЛИЧНО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличная реализация режима Dynasty, удобное управление и все лучшие наработки за более чем десятилетнюю историю серии.

МИНУСЫ

Странный баланс, смещенный в сторону силовой игры, слабая реализация комбинационных атак, неудобный интерфейс.

Отметим прогресс по сравнению с прошлогодней частью. С NHL 2005 пережидать локаут будет не так тягостно.

NHL 2005

ВЫНУЖДЕННАЯ ЗАМЕНА

АЛЕКСЕЙ АФАНАСЬЕВ
rotnroll@pochtamt.ru

Для поклонников спортивных игр хоккейная серия от EA Sports всегда была чем-то вроде интерактивного дополнения к регулярному чемпионату NHL, в котором можно было перекроить все на свой лад и привести к победе завзятого аутсайдера.

Сейчас, спустя ровно десять лет после сезона 94/95, хоккейный симулятор – снова не дополнение, а лишь замена настоящему хоккейному сезону, поскольку за океаном снова случился локаут. И пока Лига воюет с профсоюзом игроков, пытаясь договориться насчет ограничения зарплат хоккеистов, а европейские звезды возвращаются на родину, поклонникам остается довольствоваться только компьютерной версией NHL.

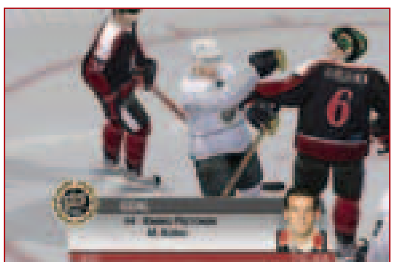
Главное усовершенствование по сравнению с разочаровавшей NHL 2004 – режим Dynasty. Нет больше того маразма, когда, взяв, к примеру, New Jersey Devils, игрок обнаруживал разрушенную инфраструктуру, бездарных тренеров и заниженные характеристики игроков. Теперь у вас есть немного денег на апгрейды, количество которых увеличивается в соответствии с успехами вашей команды – в первую очередь, с победами в матчах. Апгрейды, кстати, не обязательны. Иметь тренеров высшего разряда или лучшую в лиге площадку полезно, но в случае с «Филадельфией» или «Нью-Джерси» острой необходимости в этом нет – команды сильны и без них. Главное теперь – цели, которые вам ставит руководство клуба. Скажем, выйти в финал Конференции. Или любой ценой получить первого номера на драфте новичков. Или еще что-нибудь. Соответственно, и приоритеты команд распределены по трем составляющим – амбиции, финансы и команда.

К геймплею можно предъявить некоторые претензии. Не фатальные, но серьезные. Так, игра довольно брутальна – AI не гнушается силовых приемов и пользуется ими по полной программе. Удалений при этом очень мало. Обороняется компьютерный противник так, что можно только позавидовать. Живому игроку следует рассчитывать исключительно на грамотные позиционные атаки – выходов один на один почти не бывает даже на минимальном уровне сложности, что немного огорчает. При этом на среднем уровне игра тоже не особенно сложна, и выдумывать какие-то нереальные розыгрыши шайбы не обязательно – есть целый ряд проверенных приемов, которые стабильно работают для большинства вратарей. Хотя, если вы выставили сложность на максимум, а в воротах соперника стоит Мартин Бродер, напрячься все же придется.

Вообще, можно с уверенностью сказать, что игра удалась. А «писишные» игроки получили лучший на данный момент хоккейный симулятор, ведь главный конкурент – ESPN NHL 2K5 – вышел только на консолях. ■



Кубок мира не остался без внимания разработчиков.



Покинувшие Америку европейцы есть в NHL 2005.



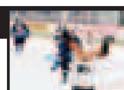
Начать потасовку сложнее, чем в NHL 2004, – после нажатия соответствующей клавиши надо еще подождать, пока оппонент тоже решится сбросить перчатки.





ХУЖЕ, ЧЕМ

ESPN NHL 2K5



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

NHL 2004



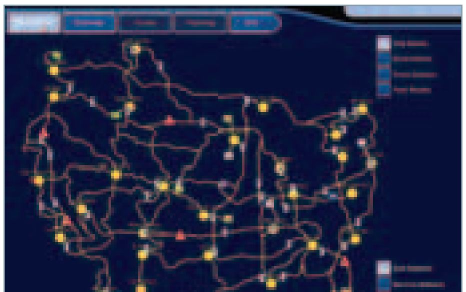
ЛУЧШИЙ ХОККЕЙНЫЙ СИМУЛЯТОР, ДОСТУПНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ PC.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ValuSoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCS Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.scssoft.com/pttm.php



Детализация тягачей и трейлеров действительно великолепна.



Вот по такой карте нам предстоит колесить день и ночь. Впечатляет, не правда ли?



Просто идиллия: неторопливая езда за баранкой любимой машины, закат, музыка… Никакой спешки, гонок и рева форсированных двигателей. Кстати, на заправке справа топливо дешевле, чем в городе.

ВЕРДИКТ

ЗАТЯГИВАЕТ



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Огромная карта, по которой можно ездить часами; реальные города; смена дня и ночи, а также погоды; отличные модели грузовиков.

МИНУСЫ

Графика все же могла быть получше, города крупнее, а местность разнообразнее. Тема с усталостью недоработана.

Если вы с нетерпением ждете третьих «Дальнобойщиков», обязательно купите эту игру, время в ожидании потечет незаметнее.



Компьютерные игры едут в Нью-Йорк.

18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL

КРУИЗ-КОНТРОЛЬ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Третья часть «Дальнобойщиков» выйдет еще не очень скоро. Чтобы скоротать время в ожидании, мы, забросив вторую часть на полку, отправились на поиски новых развлечений. Благо, совсем недавно состоялся релиз игры на знакомую тему – 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal.

Вообще, это не первый проект, выпускаемый под названием 18 Wheels of Steel, а уже третья часть игры. Первые две мы не рецензировали, поскольку они тянули лишь на звание слабеньких клонов «Дальнобойщиков». А вот третья серия способна надолго затянуть в мир огромных грузовиков.

Чем хороша игра? Начнем с того, что ездить нам предстоит более чем по двадцати городам Америки, Канады и Мексики! Да-да, по реально существующим мегаполисам. Конечно, населенные пункты представлены здесь лишь парой улиц да достопримечательностями вроде Белого дома, но для подобных игр это очень неплохой уровень. А на границах между странами, нам даже контроль придется проходить. Все как в жизни.

Самих грузовиков в игре огромное количество. Кроме того, к любой машине можно докупать разнообразные запчасти. Новые коробки передач, колеса и даже двигатели. Чувствуется, что разработчики с особым старанием создавали модели грузовиков. Какие здесь шикарные кабины! У каждого своя собственная, неповторимая. Все приборы работают, а антирадар даже лампочкой мигает.

Что до геймплея, здесь претензий к проекту почти нет. Можно просто работать на босса и перевозить грузы по его указанию. Можно накопить денег, купить себе тягач и уже самостоятельно выбирать интересные заказы. И, наконец, никто не запрещает вам основать собственную грузовую компанию, заняться наймом водителей и планированием их маршрутов.

Мне же больше всего понравилось рассекать на своем тягаче доставляя грузы в самые дальние точки. Едешь, любуешься закатами, грозами и время от времени заправляешься. Лепота! Кстати, кроме повреждений, количества топлива и прочих обязательных особенностей, в игре теперь есть новый показатель – усталость. Когда водитель начинает засыпать, обязательно остановитесь в ближайшем отеле или на стоянке. Заснете за рулем – и крупная авария обеспеченна!

А сколько в игре всевозможных мостов, развязок и прочих перекрестков! Если постоянно не сверяться с картой, можно запросто заблудиться. Важность этого аспекта для симулятора большегрузных перевозок на дальние расстояния трудно переоценить. Добавьте к нему отличное управление, смену времени суток и погодных условий, и вы получите нового лидера жанра. До выхода «Дальнобойщиков 3», разумеется. ■

ВОДИТЕЛЬ, НЕ СПИ ЗА РУЛЕМ!

РАЗДАВИШЬ «ОКУ», НЕ ЗАМЕТИШЬ

Одна из главных фишек 18 Wheels – симуляция усталости. Со временем водитель начинает уставать и потихоньку клониться ко сну. В момент, когда он на долю секунды закрывает глаза, экран становится темным. Задумка действительно интересная, жаль только, не доведенная до ума. Побороть усталость удастся, лишь дав шоферу поспать. А ведь временного эффекта можно достичь, например, выпив кофе или включив погромче музыку…

ПОХОЖЕ НА

Дальнобойщиков 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

18 Wheels of Steel Across America



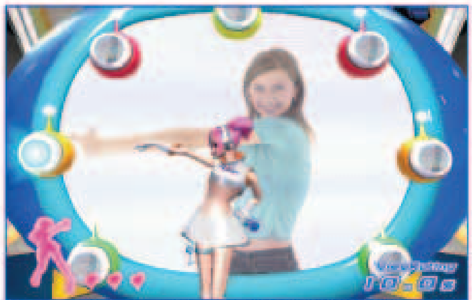
СОТНИ КИЛОМЕТРОВ ДОРОГ, ДЕСЯТКИ ТРЕЙЛЕРОВ И ТЯГАЧЕЙ. ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ДЛЯ СЧАСТЬЯ?



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 788 99 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/music
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.sega.com/



По Улале и ее музыкантам мы уже успели соскучится, так что эта встреча как нельзя кстати!



Главное – не вывихнуть шею, топчась бочком и зыркая на Акиру.



Как и в классических «Сониках», если у вас не осталось в запасе драгоценных колечек, столкновение с шипастой преградой чревато потерей жизни. Поэтому внимательно следите за золотым запасом!

ЭВОЛЮЦИЯ?

Объявляя о начале разработки Sega Superstars, руководитель Sonic Team Юдзи Нака поблагодарил Sony Computer Entertainment за открытие «совершенно нового способа взаимодействовать с игрой», и в итоге получилось, что именно Нака и его подопечные наилучшим воспользовались возможностями, открывшимися перед игровыми разработчиками. Скорее всего, уже в ближайшее время мы увидим игры для EyeToy, копирующие подход Sonic Team. Игрок в них не обязательно будет главным персонажем, а геймплей усложнится и станет разнообразнее.



Соберите восемь изумрудов – озолотитесь!

SEGA SUPERSTARS

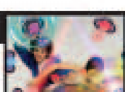
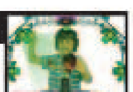
ЭТИ – СМОГЛИ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Камера EyeToy – продукт инновационный, разве что диапазон предлагаемых инноваций узковат. Набор мини-игр Play получил от нас справедливые девять баллов несмотря даже на то, что за какой-то час приедаются эти игрушки изрядно. С момента выхода Play воды утекло достаточно, а независимые разработчики знай себе копируют его игровую механику, меняя героев то на Гарри Поттера, то на обезьян с мигалками, окончательно лишая геймплей блеска новизны. Только в Sega решили поэкспериментировать, за что низкий им поклон и спасибо.

На поверхности все как у других, с поправкой на широкий и легко узнаваемый диапазон персонажей от Sega: в набор входят мини-игры, каждая из которых является некой интерпретацией существующей серии. Sonic, Virtua Fighter, House of the Dead, Billy Hatcher, NiGHTS, Crazy Taxi, Space Channel 5, Monkey Ball, Samba de Amigo и Chu Chu Rocket – геймплей каждой из знаменитых игр был адаптирован специалистами Sonic Team под работу с камерой. Где-то это удалось лучше, где-то вышло хуже, кое-где налицо повтор уже существующих идей, а местами попадаются занимательные решения, которые и позволяют Sega Superstars держаться особняком от остальных проектов для EyeToy.

Подключив камеру, скормив консоли игровой диск и миновав заставочный ролик с Соником, Акирой, Улалой и кучей других известных исторических личностей, вы попадете в главное меню, из которого доступны экраны настроек (самый полезный параметр – трехшаговое изменение чувствительности камеры в зависимости от степени освещенности помещения) и сами игрушки. Выбрав одну из них, вы попадаете во внутреннее меню, где задается уровень сложности – начинать советуем с самого простого. Первым делом мы решили опробовать приключения Соника, и сразу же наткнулись на неожиданное открытие. Раньше ведь было как? Все без исключения игры для EyeToy, вышедшие до Sega Superstars, отводили играющему роль главного персонажа: вы стоите перед камерой, наблюдаете себя любимого на экране, взмахами рук и других частей тела взаимодействуя с игровыми элементами. В Sonic работает иная концепция – главным героем выступает бегущий в трубе синий ежик, а вы лишь направляете его плавными движениями ладоней. Картинка на экране похожа на призовые этапы из Sonic 2 на Mega Drive (с поправкой на современную графи-

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
EyeToy: Groove 	EyeToy: Play 

ПО СРАВНЕНИЮ С VIRTUA FIGHTER ТАНЦЫ СО СЧЕТЧИКОМ КАЛОРИЙ ОТДЫХАЮТ!

ИГРАЮТ ВСЕ!

ВСЕРЬЕЗ И НАДОЛГО?

Технология EyeToy – одно из звеньев глобальной стратегии Sony, целью которой является пропаганда торговой марки PlayStation и привлечение к видеоиграм тех людей, кто раньше не очень интересовался электронными развлечениями, считая игру на приставке или компьютере слишком сложным занятием. Многомиллионные продажи комплектов Play и Groove показали, что ставка сделана верная, и сейчас важно доказать, что «игроглаз» – вовсе не сиюминутное модное увлечение, а мультифункциональное устройство с большим будущим. Комплект EyeToy Chat позволит владельцам камеры и сетевого адаптера для PS2 использовать приставку как видеотелефон, а в Сети уже доступен неофициальный драйвер, превращающий EyeToy в обычную веб-камеру для PC.

ВЕРДИКТ

КЛАССНО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Знакомые персонажи, любимые игры в новом преломлении, придуманный в Sega подход к управлению с помощью камеры.

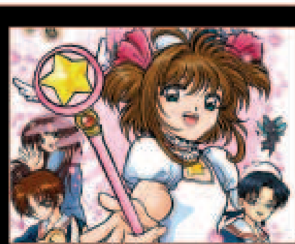
МИНУСЫ

Все-таки не помешало бы чуть больше разнообразия: иная геометрия уровней Sonic, какие-нибудь комбо в Virtua Fighter...

Лучший набор игр для EyeToy на данный момент. Пусть не такой свежий, как Play! в свое время, зато еще более увлекательный.

ВОДА КАМЕНЬ ТОЧИТ

SCEJ РАСШЕВЕЛИЛА ЯПОНЦЕВ



Sega Superstars – одна из первых японских разработок для EyeToy. Поначалу геймеры Страны восходящего солнца скептически отнеслись к идее управления персонажем с помощью камеры, однако массированная рекламная кампания Sony Computer Entertainment Japan (одних телевизионных роликов было выпущено штук десять, и сняты они были на редкость остроумно) изменила мнение японцев о заморском аксессуаре для PS2. Сейчас на прилавках тамошних магазинов уже лежат несколько игр от независимых разработчиков, эксплуатирующих концепцию EyeToy, – это, в частности, набор мини-игр Card Captor Sakura.

ку), по бокам игрового поля расположены маркеры, которых вы касаетесь, заставляя ежа бежать по одной из восьми невидимых направляющих. С вашей помощью колючий бегун уворачивается от шипастых шариков, собирает золотые колечки и изумруды Хаоса (восемь штук на уровень). Тот же подход подопечные Юдзи Наки исповедовали, переделывая геймплей NiGHTS: полетом героя управляет не аналоговая рукоятка джойпада, а ваши ладони, двигающие два маркера; при этом вы сами виднеетесь лишь в маленьком окошечке вверху экрана, большую часть которого занимает живописный мир с висящими в воздухе кольцами.



Virtua Fighter для EyeToy напоминает боксерскую игрушку из пакета Play! – за тем исключением, что спаррингуетесь вы с самим Акирой, у обоих бойцов наличествует полноценная линейка жизни, а соперник искушен в нападении и защите. В разных местах на экране то и дело вспыхивает значок блока – если вы успеете выставить туда руку до того, как Акира нанесет удар, атака будет считаться блокированной. Первую попытку мы позорным образом проиграли, ведь никто не ожидал от EyeToy настолько удачной, хоть и лишенной навороченных суперударов, симуляции файтинга, поэтому двигались мы по привычке вяло и расслабленно. То же самое, кстати, случилось с Sonic: после примитивных пакетов игр SCEE пришлось даже привыкать к тому, что здесь персонаж действительно может погибнуть, наткнувшись на шипы. Версия House of the Dead очень похожа на одну из игр серии Play: вы стоите и колошматите руками зомби, однако и здесь есть маленькое усовершенствование: это мирные жители, которых необходимо не только оставить в живых, но еще и отодвинуть за границу экрана плавным движением руки. Музыкальное направление представлено Space Channel 5, где вы повторяете движения Уламы (незабвенные «Right, Left, Chu!») и Samba de Amigo, уже скопированной SCEE в ее разработке, но от этого ничуть не теряющей прелести геймплея. В Monkey Ball вы, как и полагается, управляете шариком с обезьянкой и собираете бананы; в Crazy Taxi выступаете в роли истеричного пассажира, что есть силы машущего всеми конечностями; Chu Chu Rocket ориентирована на ловлю мышей в лабиринте; а Billy Hatcher, оставаясь верен себе, коллекционирует яйца. В отличие от других проектов для EyeToy, изображение игрока часто фигурирует в неожиданных местах, на него накладываются различные фильтры, а на экране загрузки герои сидят перед маленьким телевизором и с любопытством разглядывают на его экранчике игрока. Графическое исполнение соответствует «старшим братьям», полноценным Sonic Heroes, Billy Hatcher, Space Channel 5 и другим играм.

В принципе, ничего такого, что переворачивало бы принцип действия «игроглаза» с ног на голову, умельцы из Sonic Team не явили. Зато они первыми внесли в игры для крохотной камеры необходимость делать что-то большее, чем просто тыкать руками в виртуальные предметы и соревноваться за очки; реализовали толику настоящего геймплея, благодаря которому те же Sonic или NiGHTS любимы геймерами по всему миру. Попробуйте собрать все восемь изумрудов на каждом этапе Sonic, и вы увидите, насколько сложное это задание. А это значит, что Sega Superstars уже является чем-то большим, нежели просто игра для вечеринки в кругу приятелей. Поглядим, куда заведут Sonic Team дальнейшие эксперименты. ■



Superstars – шанс увидеть NiGHTS в графике, превосходящей оригинал с Sega Saturn.



В этой версии Samba de Amigo можно зажигать как с маракасами, так и без них.



Настырные дамочки так и лезут под руку, а ведь и зомби не дремлют... Как ни странно, потеря светового пистолета отразилась на House of the Dead не самым пагубным образом.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Chris Sawyer ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.atari.com/us/games/locomotion/pc

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПАРОВОЗА

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Для некоторых громкое имя в названии игры априори становится знаком качества. Плохо только, когда так же начинает думать и автор проекта. Крис Сойер (Chris Sawyer) – безусловно, талантливый разработчик, и один только Transport Tycoon пожизненно закрепил за ним место на доске почета игростроя. Но идея реанимировать этот шедевр десятилетней давности в одиночку, мягко говоря, настораживает.

МЕЧТА ЛОГИСТА

На первых порах кажется, что ничего не изменилось. Нас по-прежнему ждут разбросанные по огромным картам деревни и заводы, увязанные в нехитрые индустриальные цепочки. Начав почти с нуля, мы будем доставлять товары и перевозить пассажиров, постепенно создавая запутанную сеть магистралей и железных дорог. Со временем города будут расти, фабрики – закрываться и появляться вновь, а мы – с каждым годом получать новые технологии.

В игре нет кампаний, а более чем сорок различных сценариев раскиданы по пяти уровням сложности. Но добрая половина из них даст фору бесконечной «песочнице» Transport Giant (смотрите обзор в прошлом номере «СИ»). Хоть в постоянной борьбе с растущими как грибы конкурентами проходит 100 лет, – а именно столько длится полноценная миссия – пролетят они, как одно мгновение.

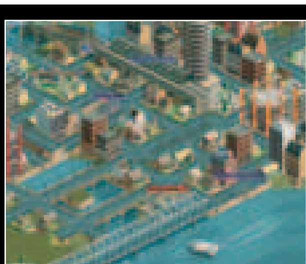
К тому же играть стало значительно легче, и это заслуга, в первую очередь, интуитивного интерфейса. Даже нечаянно миновав обучение, вы не зададитесь вопросом «что дальше?». А возможность одновременной работы с несколькими окнами позволит избежать досадных нестыковок «Транспортного олигарха». Locomotion унаследовал от RollerCoaster Tycoon удобный строительный инструментарий. Теперь можно без труда создать любую фантастическую развязку, не потратив ни копейки впустую. Впрочем, это не так уж необходимо, ведь грамотное использование особенностей рельефа позволяет создавать многоуровневые магистрали, которым позавидует даже парк аттракционов. При желании можно установить сложную систему семафоров, но проще сделать для каждого поезда отдельную колею. Выйдет дешевле, поверьте.

Баланс – единственный момент в игре, по праву оставшийся почти без изменений. Как и положено, к нашим услугам корабли, самолеты, поезда и разнообразный автотранспорт. А также новые и, как оказалось, незаменимые в начале трамваи. Какой бы путь развития вы ни выбрали, от «честной» эволюции все равно не уйти. Понача-

ЗДОРОВАЯ КОНКУРЕНЦИЯ

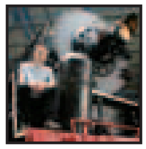
ИЛИ «МАГНАТСКИЙ DEATHMATCH»

Мультиплеер – опция для таких проектов уникальная, и в Locomotion она есть! Многопользовательская игра заключена в скромном режиме «Two players», так что массовых «сражений», к сожалению, не предвидится. Впрочем, потягаться с живым противником и так невероятно интересно – это вам не ленивый AI. Вот только высидеть перед экраном 8 часов (это как раз 100 лет в игре) способен далеко не каждый, и вряд ли вам удастся найти много столь же отчаянных соперников.



ВЕРДИКТ

ПРЕДАННЫМ ФАНАТАМ



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Продуманный интерфейс, действительно большие карты и безупречный баланс.

МИНУСЫ

Позорная по любым меркам графика, почти полное отсутствие новшеств после стольких лет.

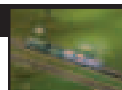
Любители Transport Tycoon уже рыщут по магазинам, а остальных ждет лишь легкий испуг.



Очень маленький, но очень надежный бизнес.

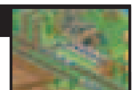
СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

«Транспортный Олигарх»



ТОТ САМЫЙ

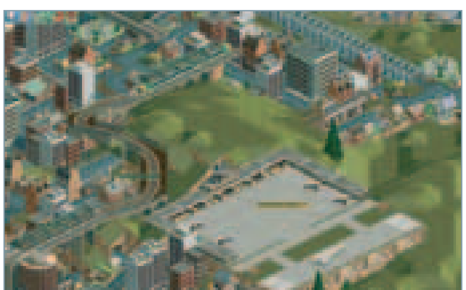
Transport Tycoon



ОПРЕДЕЛЕННО ИГРА НА ЛЮБИТЕЛЯ. НАДЕЮСЬ, ЧТО ВЫ ОДИН ИЗ НИХ...



При помощи мостов можно построить станцию где угодно – были бы только деньги.



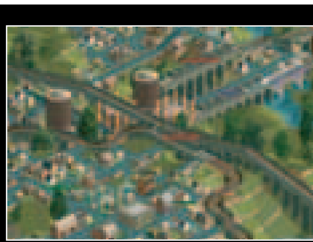
Дальний перелет занимает в 10 раз меньше времени, чем выруливание по полосе.



Если и есть в игре графические плюсы, то это гибкость камеры. Искать что-то с такой высоты куда приятней, чем копаться в бесчисленных таблицах. И заметьте – это далеко не вся карта...

Я ЛЮБЛЮ КАТАТЬСЯ

ИЛИ ПРАВИЛЬНЫЕ ПАССАЖИРЫ



Помните главную проблему в «Транспортном олигархе»? Каждого пассажира нужно доставить до указанной станции. Так вот забудьте об этом. Здесь люди хотят просто ехать, куда – не важно. Любого клиента можно провезти один квартал на автобусе или же отправить в тур на «Конкорде». Если правильно рассчитать время поездки и цену билета, можно разбогатеть всего на тройке городов. Главное, чтобы стояли они подальше друг от друга.

лу пытаешься по привычке найти «клондайк», но не находишь. Начинать всегда придется с пары старых автобусов. Такие аспекты, как их ремонт или строительство складов, были почему-то незаслуженно оставлены без внимания, но из-за постоянно досаждающих конкурентов забот и так хватает.

СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Все эти плюсы, к сожалению, надежно спрятаны за внешним видом игры. В сравнении с вылизанным до блеска «Транспортным олигархом», Locomotion смахивает на ожившего мертвеца. За десять лет графика почти не изменилась. Переливающиеся квадратики карты, низкую детализацию и топорную анимацию пытается скрасить смена времен года, но выглядит все это совсем жутко. В до боли похожем RollerCoaster Tycoon недостатки компенсируются яркостью и динамичностью, но серой и однообразной Locomotion данная задачка не по зубам. Проигрывает проект ближайшему конкуренту и в размахе. Несмотря на огромные карты и фантастически длинные сценарии, выбор транспорта и ресурсов не тянет и на бледную тень Transport Giant. Индустриальные цепочки мизерны и бесполезны – нам не обязательно нужен конечный продукт. Для получения прибыли достаточно завозить на сталелитейный завод одну лишь руду. Нет необходимости выполнять полный цикл «доставка руды и угля – производство стали – транспортировка стали на другой завод» – барыш все равно один и тот же. Напоследок можно поругать Сойера за кучку небольших, но неприятных багов. Застрявший в море пароход вызывает не меньшее раздражение, чем зажатый между стрелками поезд, – пока он не остановится, переделать развязку нельзя. А остановится он... Правильно, когда мы переделаем развязку. Хочется верить, что такие недоразумения будут исправлены ближайшим патчем.

В ИТОГЕ

Однако при всех недостатках и допотопной графике игру не ждет провал. Более того, она «обречена» на успех, хотя и вряд ли оглушительный. Любой, кто с трепетом расставлял семафоры еще десяток лет назад, скажет, что красота – не главное. И будет в чем-то прав. Пусть геймплей почти не претерпел изменений, и перед нами даже не сиквел, а тот самый старый-добрый Transport Tycoon... Но кто сказал, что мы не хотели видеть именно его? ■



Города расширяются без вашего прямого участия. Но если конкуренты отбили последнюю фабрику, можно построить свою собственную.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Tomy
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.atari.com/us/games/zoids_legacy/game_boy_advance

ZOIDS: LEGACY

В МИРЕ СТАЛЬНЫХ МОНСТРОВ

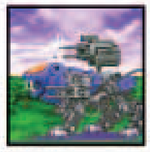
SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

Несмотря на то что западные игроки знают о Zoids лишь последние несколько лет, этим железным зверюгам уже без малого 23 года. Серьезная экспансия в США началась с DVD-изданием первого сезона аниме, до видеоигр дело дошло совсем недавно, а поэтому – настало время рассказать о Zoids: Legacy – новой японской RPG для Game Boy Advance.

Проект Tomy относится к разряду JRPG, в которых сюжет не играет главенствующую роль. Подобное решение мы уже могли наблюдать в Pokemon, Mega Man Battle Network и Monster Rancher: история присутствует исключительно «для галочки», а краеугольным камнем геймплея являются сражения, «прокачка» и иные действия, позволяющие совершенствовать боевые качества персонажей. В Zoids: Legacy нам доведется узнать о приключениях Дзэру (Zeru) – молодого пилота зоида. Новичок едва ступил на эту нелегкую тропу, а передряги посыпались как из рога изобилия: вместо соревнований и чемпионатов – амнезийная девушка Дзюно (Juno) и спасение мира от смешения времен. Естественно, в Zoids: Legacy присутствуют и диалоги, и сюжетные сцены, но главной целью игрока всегда является развитие зоидов. Сей процесс состоит не только из накопления опыта битв, нам дозволено навешивать на роботов новое оружие и детали. Таким образом можно легко создать команду на свой вкус и цвет. Ограничения наличествуют, однако цифры впечатляют: 70 пилотов и около 150 зоидов – согласитесь, есть, из чего выбрать. Боевой процесс, как водится, пошаговый. Зоиды (до шести с каждой из сторон) по очереди обмениваются ударами, лечатся и пользуют всяческие способности, временно повышающие характеристики. Атаки неплохо смотрятся и сопровождаются короткой репликой персонажа – по духу очень напоминает сцены сражений из аниме Zoids. Проблема в том, что иногда битвы неоправданно затянуты. Бывает, всего-то и необходимо разобраться с парой слабеньких врагов, а ждать этой расправы приходится долго. Но эту досадную мелочь можно простить хотя бы из-за обилия умений – чего стоит одна только трансформация нескольких зоидов в одного большого робота, или, к примеру, совместные атаки. Модель схваток в Zoids: Legacy ни чуточки не уступает своим аналогам в играх-конкурентах от Nintendo и Capcom. Графика способна разочаровать – игра выглядит заметно слабее Golden Sun, вышедшей три года назад. Есть приятные особенности вроде наличия портретов героев в окошках диалогов, но это не скрашивает одинаковых спрайтов и малого количества деталей. Проекту Tomy по-настоящему недостает продуманной технической составляющей. В остальном игра обладает всеми необходимыми качествами, чтобы с удовольствием потратить на ее прохождение 30-40 часов своей жизни.

ВЕРДИКТ

МАСШТАБНО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

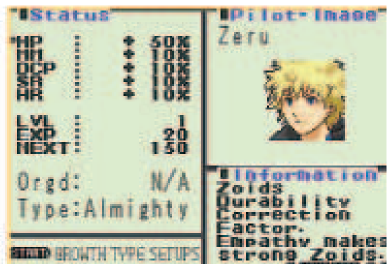
ПЛЮСЫ

Большое количество зоидов и персонажей, гибкая боевая система, много возможностей по созданию команды, неплохая музыка.

МИНУСЫ

Устаревшее графическое оформление, не самые сильные сюжетные решения, сражения временами очень уж затянуты.

Весьма своевременная, качественная, но отнюдь не идеальная альтернатива сериалам Pokemon и Mega Man Battle Network.



НЕ ПОНРАВИЛАСЬ ИГРА?

ПОНРАВИТСЯ АНИМЕ!

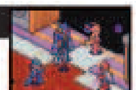
Если вы всерьез заинтересовались темой Zoids, то вам будет полезно ознакомиться с тремя аниме-сериалами: Zoids: The New Century of Mechanical Beasts (оригинальное название – Kiju Shinseiki Zoids, 67 серий, студия Xebec, 1999), Zoids: Shinseiki Zero (26 серий, студия Xebec, 2001) и Zoids: Fuzors (26 серий, студия Tokyo Kids, 2003). Также не стоит забывать оригинальную мангу, равно как и игры для PS one, PS2, GC, GBC и GBA.





ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Pokemon Fire Red и Leaf Green	Mega Man Battle Network 4





ЗОИДЫ ДОКАЗАЛИ СВОЮ СПОСОБНОСТЬ ТЯГАТЬСЯ С ПОКЕМОНАМИ И МЕГАМЭНОМ. ТАК ДЕРЖАТЬ!













Новый боевик от разработчиков серии DELTA FORCE
революция в жанре action.
Премьера в России – август 2004.
РЯДОВОЙ КОУЛМАН ПОПАЛ
В ВОЕННЫЙ ЛАГЕРЬ
ЕГО НАУЧАТ ВОДИТЬ ДЖИП
ПИЛОТИРОВАТЬ ВЕРТОЛЁТ
ПЕТЬ ХОРОМ ПЕСНИ
И ЛЮБИТЬ СВОЮ РОДИНУ.
...ТЕПЕРЬ И ТЫ В АРМИИ.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
snowball.ru
ураганные боевики
JOINT OPERATIONS
МИРОТВОРЦЫ
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

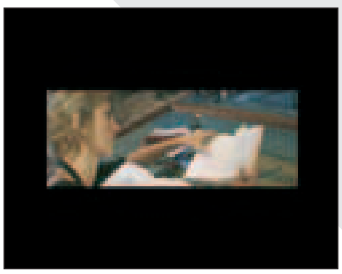
IN MEMORIAM

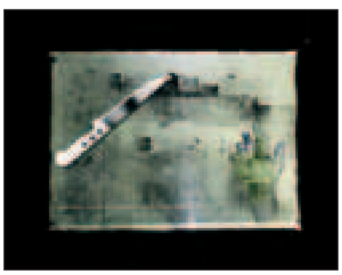


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
In Memoriam
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Lexis Numerique
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 333 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.russobit-m.ru/rus

Резюме: Квест-откровение. Адвенчура, подобной которой не было, нет и в обозримом будущем не будет.





Игра по Сети давно перестала быть чем-то необычным, сейчас ее поддерживает почти каждый проект. Однако для разработчиков In Memoriam Интернет – скорее источник вдохновения и уникальный элемент геймплея, чем средство обмена данными. Вставив диск в привод, игрок начинает расследование жестокого преступления, пользуясь при этом самыми обыденными, повседневными программами, разыскивая улики на диске с игрой и в окне «эксплорера» одновременно. Лишь одна крошечная чайная ложечка дегтя может подпортить удовольствие: прекрасно разобравшись с текстами, локализаторы забыли переозвучить видеоролики. ■

КОНАН

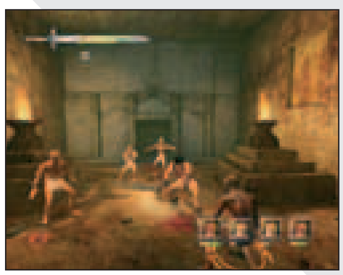


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Conan
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
TDK Mediactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/conan

Резюме: Слэшер о похождениях именитого варвара-мечника. С драками, мясом, потом и мускулами.





Помните брутальные почти-фэнтезийные-фильмы с Арнольдом Шварценеггером? А цикл романов Роберта Говарда о находчивом киммерийце с огромным двуручным мечом за пазухой? Локализованная (хотя переводить в игре почти нечего) сага о Конане-варваре наконец-то добралась до российских магазинов. На трех дисках этого издания вы увидите новые приключения мускулистого мужика, исполненные в форме бодренького экшна с вкраплениями RPG-элементов. Путешествуя с Конаном по знакомому миру, игрок побывает на пяти континентах, почувствует в руках тяжесть самого разного оружия. Древнее зло поднимает голову – пришла пора как следует по ней настучать. ■

CREATURES: ЖИЗНЬ В ДЕРЕВНЕ

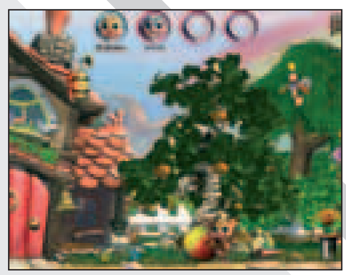


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Creatures: Village
ЖАНР:
strategy/simulation
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Gameware Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: Просто и со вкусом – симулятор жизни. Лучшее пособие по воспитанию детишек.





После того как в Creature Labs придумали норнов, эти кроxотные существа пошатнули всю индустрию компьютерных игр. Впервые на экране гулял, баловался, обучался, грустил, веселился и просил кушать не шаблонный «герой боевика», но живой махонький найденыш, который мог вырасти как в симпатяшку-коалу, так и в противного гремлина, в зависимости от того, как игрок о нем заботился. На русском языке вышла серия разнообразных игр с участием обаятельных норнов, и на диске с любой из них вы найдете целую россыпь демо-версий и видеороликов к другим проектам, изданным в нашей стране компанией «Руссобит-М». ■

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ: FLASHBACK

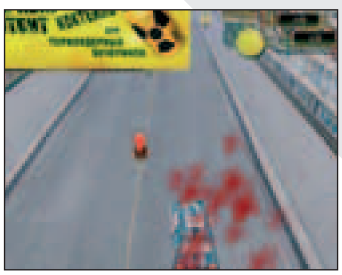


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ядерный титбит: Flashback
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: VZ.lab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://titbit.danya.ru

Резюме: «Раньше я думал, что сошел с ума. Но дело не во мне: на самом деле сошел с ума весь город».





«Ядерный титбит» ядрен – только так хочется писать о сиквеле нашумевшего отечественного квеста. В самом деле, в какой еще игре главный персонаж (щеголяющий, между прочим, механической рукой) должен вытащить топор из спины захлебнувшегося в унитазе товарища, разбить этим топором засовы на двери (пленники Silent Hill 4, мотайте на ус!), выйти на улицу, сесть в машину и отправиться давить вездесущих «бабушек-старушек»? Бескомпромиссный коктейль из киберпанка и апокалиптики, замешанный на российской действительности, на вкус прекрасен. Сразу предупреждаем: осторожно, башню сносит стопроцентно! ■

КОРПОРАЦИЯ ЗООПАРК



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Zoo Empire
ЖАНР: management
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

Резюме: Любишь животных – люби и зоопарк строить, и персонал нанимать, и посетителей ублажать.



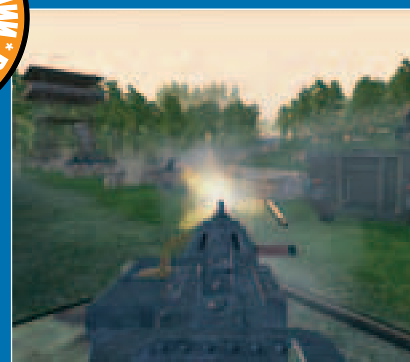


Смотрите каждое воскресенье «В мире животных»? До ночи засиживаетесь за кассетами Национального Географического Общества? Или просто любите заниматься менеджментом, управлять людскими и финансовыми потоками? Попытайтесь-ка создать свой зоопарк, в котором зверям будет вольготно, а посетителям – нескучно, и кто знает, может он вскоре принесет вам многомиллионный доход. Только вот незадача: отечественная версия игры не всегда корректно работает со шрифтами и демонстрирует иногда плохочитаемые буквы. Проблема ли это? Вряд ли: интуитивный интерфейс проекта всегда придет вам на помощь. ■

МИРОТВОРЦЫ: ОПЕРАЦИЯ «ТАЙФУН»





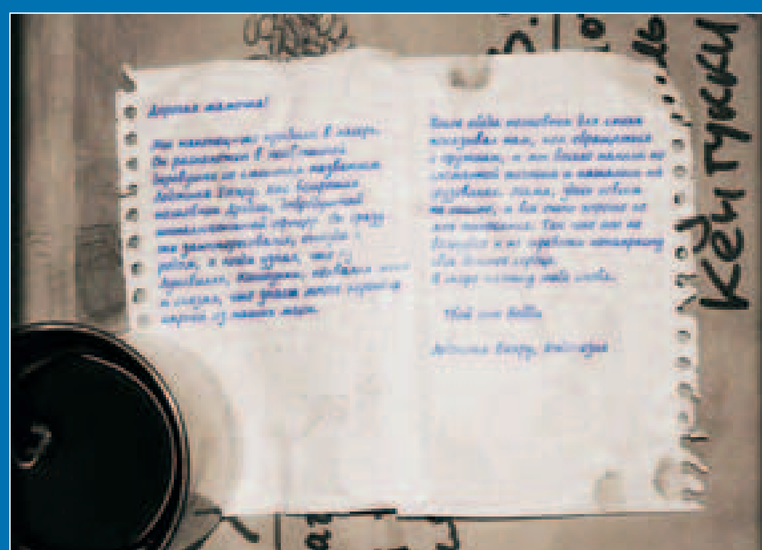


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Joint Operations: Typhoon Rising
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: NovaLogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.games.1c.ru

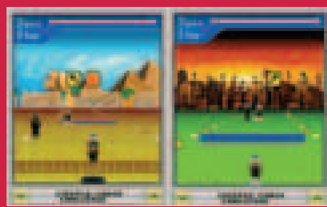
Резюме: Одна из лучших военно-спортивных игр, когда-либо созданных командой NovaLogic.



«Миротворцы» – своеобразная смесь из всего, что мы видели в компьютерных играх про спецназ. В игре есть абсолютно все, чего только может пожелать поклонник тактических симуляторов. Арсенал реально существующего оружия? Пожалуйста, тридцать пять видов. Военная техника? Семнадцать вариантов, распишитесь. Вот вертолеты, джипы, грузовики и лодки. Всем можно управлять, а можно сидеть в пассажирском кресле и палить из окна. Одиночная кампания? Запросто, тринадцать миссий, которые постепенно подготовят новичка к выходу в большой мир. Шикарные многопользовательские баталии? Хоть отбавляй: 75 карт и четыре режима игры. Разветвленное дерево коммуникаций? Современная графика? Вид от третьего лица? В «Миротворцах» есть все и еще вишенка сверху. Отдельно хочется поблагодарить отечественную студию snowball.ru, которая занималась, как написано на диске, «творческой адаптацией игры». Не будет сильным преувеличением сказать, что «адаптация» вышла такой же неординарной, как переводы «от Гоблина»: герои разговаривают на живом русском «армейском» языке, костерят друг друга, щедро отсыпают солдафонские шуточки и с головой окунают игрока в казарменную атмосферу. «Солдат – существо счастливое. Хочет делать то, что должен». ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

СМЕНИМ СКУТЕР НА ГНЕДОГО РЫСАКА



Компания Sandager Small Games анонсировала достаточно необычную спортивную игру. SteepleChase Challenge – первый симулятор лошадиных бегов на мобильнике. Причем играющий, управляя лошадью, видит происходящее от третьего лица. Всего в SteepleChase Challenge предусмотрено три ипподрома для скачек, находятся они в разных регионах (Египет, Сибирь и Англия), о чем можно догадаться, посмотрев на скриншоты. Кстати, наши постоянные читатели обратят внимание, что интерфейс и вообще все в этой игре один в один напоминает рецензировавшуюся в прошлом номере Aqua Race. Только вместо воды – поля, а вместо водных мотоциклов – лошадки. Знакомый подход к созданию игр, не правда ли? После каждого заезда геймер может сохраниться в главном меню, чтобы потом в любое время продолжить играть с тем результатом, которого достиг ранее. Также в главном меню можно выбрать цвет костюма наездника. Отличаться от «предшественницы» SteepleChase Challenge будет наличием изменяющихся погодных условий, то есть в Ливерпуле, например, частенько будет идти дождь. Чтобы усложнить прохождение трассы, на ней расставлены препятствия в виде барьеров и рвов с водой. Интересно, при «вылете» за ограничитель трассы лошадь тоже будет автоматически резко тормозить, как это происходило в Aqua Race со скутером?

В ближайшее время игра будет доступна на территории России. ■

SOLID SNAKE ПРОКРАЛСЯ НА МОБИЛЬНИКИ



На проходившей в конце сентября Tokyo Game Show компания Konami анонсировала долгожданное возрождение еще одной своей классической игры. Для японских мобильных телефонов (и пока только для них) будет выпущен Metal Gear 2: Solid Snake, порт игры 1990 года, которая никогда не выходила за пределами Японии. Ранее проект существовал только в версии для персонального компьютера MSX2. В августе Konami уже выпустила порт оригинального Metal Gear, вышедшего на MSX2 в 1987 году. Напомним, что в Metal Gear 2 Снейк борется с террористами в выдуманной стране Zanzibarland. Между прочим, на события этой игры неоднократно ссылаются в Metal Gear Solid для PlayStation. Руководить работой над новой версией Metal Gear 2 будет режиссер всей серии Хидэо Кодзима. Не будем перечислять, на каких телефонах в нее можно будет поиграть, – в России таких все равно нет и не будет. Выход Metal Gear 2: Solid Snake в Японии намечен на первое октября. Абонентам западных мобильных сетей, к сожалению, придется набраться недюжинного терпения. ■

ХОЗЯИН, ОТ ТЕБЯ ПЛОХО ПАХНЕТ!

Компания Siemens разрабатывает первую в мире модель телефона, способного распознавать дурные запахи. Специальные сенсоры анализируют воздух в районе аппарата и сообщают, если у вас, например, изо рта пахнет не очень хорошо. Устройство реагирует не только на неприятный запах алкоголя и пота, но и на повышенный уровень выхлопных газов на улице. Разработчик считает, что телефон понравится потребителям, поскольку многие люди придают большое значение тому, как от них пахнет. Возьмем на себя смелость предположить, что в будущем можно научить такие телефоны распознавать своего хозяина по запаху, что поставит еще один барьер перед недобросовестными гражданами, желающими незаконно стать владельцами чужих телефонов. ■

Игры тестировались на телефоне Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге (812) 10-333-10; http://www.svyaznoy.ru

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	73202010096
Nokia 6200	73202180096
Nokia 6100	73202170096
Nokia 3200	73202320096
Nokia 7250i	73202280096
Nokia 6650	73202240096
Nokia 7650	73202290096
Nokia N-Gage	73202310096
Nokia 3595	73202130096
Nokia 7250	73202270096
Nokia 3300	73202020096
Nokia 3600	73202140096
Nokia 6220	73202190096
Nokia 5100	73202160096
Nokia 8910i	73202300096
Nokia 3530	73202070096
Nokia 3650	73202150096
Nokia 6610	73202230096
Nokia 7210	73202260096
Nokia 3510i	73202050096
SonyEricsson Z600	73205060096
Siemens S55	73204140096
Siemens M55	73204090096
Siemens C60	73204050096
Siemens SL55	73204200096
Siemens MC60	73204110096

C.O.

■ **Разработчик:** Triacom ■ **Жанр:** strategy

Advanced Wars – выдающийся образец того, какой должна быть пошаговая стратегическая игра для мобильной платформы. По большому счету, уже не надо ничего изобретать – достаточно грамотно повторить. И вот есть С.О. – отличная пошаговая стратегия для мобильников, с качественной графикой в мультяшном стиле, удобным управлением (я ж говорю – не трогай то, что работает) и увлекательным геймплеем. Танки, пехота, артиллерия – все как положено, все на месте и работает абсолютно по тем же правилам. Разве только нет возможности строить новые юниты. Каждое боестолкновение иллюстрируется уже, можно сказать, классическим образом – экран делится на две половинки, в каждой анимируется во всей красе отряд, палящий по врагу. Нарисовано очень симпатично, и даже прилично озвучено! Все 15 миссий связаны единым сюжетом о борьбе «наших» в зеленом за свободу фатерлянда от присутствия «чужих» в коричневом. И если первые пять миссий проходятся сравнительно легко, то потом противник заставит как следует пошевелить мозгами. Обычно он превосходит вас как количеством, так и мощью вооружения, весьма грамотно использует участки карты, добавляющие бонусы к защите или атаке, и не прощает глупых ходов. Очень правильная, добротная игра. ■



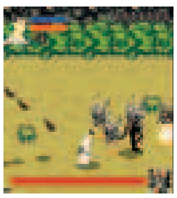




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	66502010096
Nokia 6200	66502180096
Nokia 6100	66502170096
Nokia 3200	66502320096
Nokia 7250i	66502280096
Nokia 6650	66502240096
Nokia 7650	66502290096
Nokia N-Gage	66502310096
Nokia 3595	66502130096
Nokia 7250	66502270096
Nokia 3300	66502020096
Nokia 3600	66502140096
Nokia 6220	66502190096
Nokia 5100	66502160096
Nokia 8910i	66502300096
Nokia 3530	66502070096
Nokia 6600	66502220096
Nokia 3650	66502150096
Nokia 6610	66502230096
Nokia 7210	66502260096
Nokia 3510i	66502050096





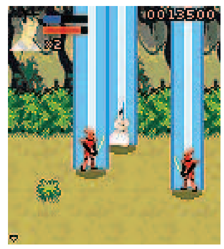
SAMURAI JACK

Разработчик: Macrospace **Жанр:** action

Игры на основе кино и мультфильмов редко получаются удачными. К тому же вряд ли мультсериал про Самурая Джека хорошо известен нашим читателям. Однако в данном случае результат превзошел ожидания.

В первую очередь отметим великолепную графику. Потрясающий уровень детализации бэкграундов (увеличивающихся при приближении и уменьшающихся при удалении от них) и героев, отличные спецэффекты и анимация! Все движущиеся объекты отбрасывают тени, и даже пущенная из лука стрела летит и втыкается в землю совершенно правдоподобно. Еще одно достоинство – простая и эффективная боевая система. Самурайским мечом Джек может рубить и резать, постепенно обучаясь более мощным комбинациям ударов. Найдя лук и стрелы, можно убивать монстров на расстоянии, причем случаются истории типа «один выстрел – один труп». Однако самое сокрушительное оружие Джека – заклинание, использующее его энергию «чи». Столбы синего света обрушиваются на всех находящихся на экране монстров, мгновенно уничтожая их. Само собой, пускать в ход магию стоит экономно, в самых напряженных случаях. Восстановить магическую энергию и здоровье можно с помощью бутылочек, выпадающих из встречающихся на пути горшочков. Процесс умерщвления соперников весьма динамичен, сбалансирован и очень захватывает. Дорогу нашему герою в больших количествах преграждают разные неприятные личности – ниндзи всех мастей, летучие мыши, по которым очень сложно попасть, призраки, ожившие деревья... Чем более развитым и умелым становится Джек, тем более стойкие монстры встают на его пути. У некоторых даже были замечены зачатки коллективного разума – враги пытаются взять героя в кольцо, уронить на землю и запинать ногами. Получив пару раз в репу, они могут отступить, а затем резко наброситься всей толпой. В горячке боя надо еще следить за тем, чтобы ненароком не прыгнуть в реку или не застрять между не всегда удачно расположенными препятствиями. Тут стоит упомянуть про единственный, пожалуй, недостаток игры – зачастую бывает сложно спозиционировать героя строго напротив противника или горшочка, чтобы точно нанести удар.

Итого – 15 уровней безостановочного действия и смены тактики против разных врагов, отличная графика и звук, оригинальные боссы, возможность занести свои результаты в общую онлайн-таблицу рекордов. Рекомендуется не только тем, кто когда-то проводил ночи напролет за Golden Axe. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 7650	39602290096
Nokia N-Gage	39602310096
Nokia 3650	39602150096

QUEST OF THE HERO

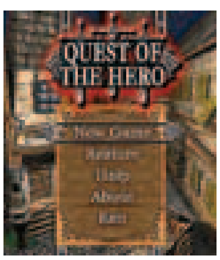
Разработчик: QPlaze **Жанр:** strategy

Наиболее простой способ объяснить, что такое Quest of the Hero, – назвать его HoMM Lite (про King's Bounty вы, скорее всего, не в курсе). Да, в мир опять пришло Зло, и снова настало время доблестных рыцарей. Наш герой получил шанс показать свою отвагу и силу. В сражениях будет расти его опыт, и все больше воинов встанут под его знамена. Мы будем захватывать замки, но ничего строить в них не сможем, лишь докупать рекрутов. В игре есть: 4 расы, 20 существ; 6 заклинаний; 10 артефактов; 3 типа городов и замков. Не сказать, что сильно богато, но не будем забывать, что речь идет об игре для мобильных телефонов. Перемещаемся по карте в реальном времени, пошаговые только сражения. И тут тоже все родное, знакомое. Две противоборствующие армии выстраиваются друг напротив друга (к сожалению, порядок построения отрядов почему-то всегда случайным образом меняется) и дальше все происходит ровно так же, как и в пресловутых «Героях». Юниты неплохо анимированы, бой немножко озвучен, некоторые монстры обладают собственными заклинаниями. Проблемы возникают лишь при столкновении с еще незнакомым противником. Кажется – гоблины как гоблины, а они вдруг как ломанутся, как ломанутся... Посмотреть на характеристики чужих юнитов на поле боя возможности нет. Приходится осторожничать. Не возникает вопросов только, когда видишь перед собой драконов.

Основной недостаток – непререкаемая линейность и необходимость постоянно мотаться через всю карту за подкреплениями. Завести еще одного героя нельзя, а города и хижины, где можно нанять отдельных бойцов, разбросаны по миру достаточно широко. Вызывает нарекания некоторая недоработка ролевой системы. Например, совершенно непонятно, на что влияют параметры «Сила» и «Лидерство» и зачем они вообще нужны. А почему нельзя скупить всех имеющихся в замке воинов, если и денег куры не клюют, и место в армии есть? Ясно, что так сделано для соблюдения общего баланса, но «осадок остался».

Впечатлила грамотная и очень удобная реализация интерфейса и управления, при общении с QotH не возникает абсолютно никаких сложностей. Особенно учитывая, что мы знаем, как играть в подобные стратегии уже лет семь как.

В целом игра оставляет приятные впечатления, ее смело можно рекомендовать поклонникам пошаговых фэнтезийных стратегий. Пару вечеров они на нее с удовольствием потратят. ■

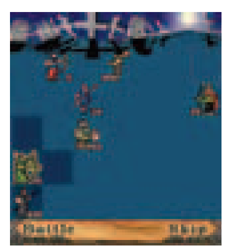












4X4 AFRICAN RAID

■ **Разработчик:** Gaelco Moviles ■ **Жанр:** racing

В прошлом номере мы рассматривали другую гоночную игру от этой компании – симулятор «Формулы 1» Alonco Racing. И хотя African Raid сделана на том же «движке» и во многом на нее похожа, некоторые важные детали игрового процесса заметно отличаются. Задача игрока – за 90 секунд успеть преодолеть один из четырех длинных этапов, несясь на джипе по извилистым африканским дорогам, которые изобилуют песчаными заносами, резкими поворотами, трещинами, дюнами, камнями и упавшими деревьями. Помимо ювелирного вождения, необходимо собирать бонусы, чтобы заправить баки или поменять шины. Но самый главный бонус – тот, что добавляет несколько секунд к лимиту времени. Трасса показана в изометрической перспективе, но все происходит так быстро и требует такого внимания и реакции, что скучать не придется. Предупреждаю – проехать хотя бы один уровень за отведенное время вам удастся далеко не с первого раза.
Нельзя не отметить потрясающе детальную прорисовку каждого миллиметра дороги, пыль, летящую из-под колес машины, сочную и идеально подходящую цветовую гамму. Работа настоящих профи – браво! ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	65402010096
Nokia 6200	65402180096
Nokia 6100	65402170096
Nokia 3200	65402320096
Nokia 7250i	65402280096
Nokia 6650	65402240096
Nokia 7650	65402290096
Nokia N-Gage	65402310096
Nokia 3595	65402130096
Nokia 7250	65402270096
Nokia 3300	65402020096
Nokia 3600	65402140096
Nokia 6220	65402190096
Nokia 5100	65402160096
Nokia 8910i	65402300096
Nokia 3530	65402070096
Nokia 3650	65402150096
Nokia 6610	65402230096
Nokia 7210	65402260096
Nokia 3510i	65402050096







SUMO SMASH

■ **Разработчик:** Universomo Ltd ■ **Жанр:** arcade

Что ни говорите, а в простых играх, где все управление сводится к нажиманию одной кнопки, есть своя прелесть. Главное, чтобы было весело и не однообразно. Поэтому игра, разработчикам которой удалось реализовать аж три разных игровых режима, используя элементарную игровую механику, безусловно, заслуживает похвалы. Главные герои – борцы сумо – умеют вращаться вокруг своей оси и по нажатию клавиши бежать в указанном направлении. В режиме Fight они пытаются сбросить друг друга с ринга, умильно толкаясь; в режиме Tag – «засалить» противника, передав ему кусачую пчелу; в режиме Challenge – съесть как можно больше суши за отведенное время (на самом деле надо бегать по рингу от одной суши к другой). Я понимаю – звучит несерьезно, но на деле невероятно затягивает. И не только благодаря отточенной простоте геймплея, но и прекрасной, стильной графике и музыке.
Необходимо отметить и еще одну занятную особенность Sumo Smash – в нее можно играть одновременно втроем, но на одном телефоне! Каждый контролирует своего борца одной клавишей, что обеспечивает массу веселья. ■





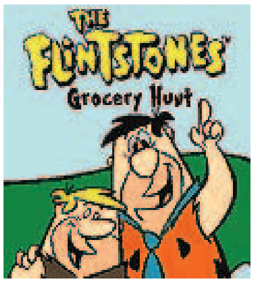
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	85402010096
Nokia 6200	85402180096
Nokia 6100	85402170096
Nokia 3200	85402320096
Nokia 7250i	85402280096
Nokia 6650	85402240096
Nokia 7650	85402290096
Nokia N-Gage	85402310096
Nokia 7250	85402270096
Nokia 3300	85402020096
Nokia 3600	85402140096
Nokia 6220	85402190096
Nokia 5100	85402160096
Nokia 6600	85402220096
Nokia 3650	85402150096
Nokia 6610	85402230096
Nokia 7210	85402260096
SonyEricsson Z600	85405060096

FLINTSTONES

■ **Разработчик:** Macrospace ■ **Жанр:** logic

В отличие от находящегося неподалеку Самурая Джека, Флинстоунов знают почти все. Грех не сделать хоть что-нибудь игрушечное по этому мультсериалу. На мобильниках решили начать с вариации на тему Boulder Dash или, если хотите, Диггера. Фред и Барни только что вернулись из магазина, где затарились продуктами, как минимум, на месяц вперед. Но оказалось, что сумки у них были дырявые и все покупки по пути домой потихонечку рассыпались. Вильма и Бетти очень рассердятся, узнав, что нет ни денег, ни еды. Наша задача – помочь Фреду и Барни найти все потерянные продукты до вечера. Надо сказать, что несмотря на известный с младых ногтей принцип подобных игр, десяток уровней данной головоломки вызвал нешуточные затруднения. Заметно, что над каждым дизайнеры изрядно поработали, просчитав массу вариантов и найдя неплохой баланс между высокой сложностью и увлекательностью. Естественно, как и в любой игре от Macrospace, в наличии прекрасная графика и озвучка. ■

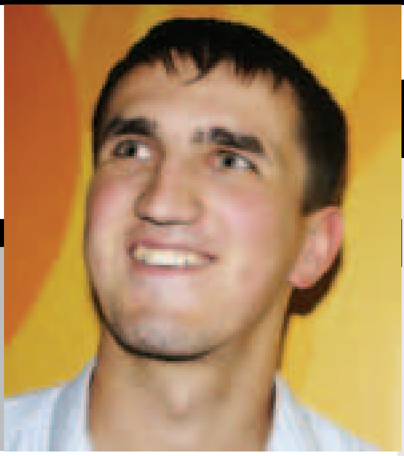




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	66702010096
Nokia 6200	66702180096
Nokia 6100	66702170096
Nokia 3200	66702320096
Nokia 7250i	66702280096
Nokia 6650	66702240096
Nokia 7650	66702290096
Nokia N-Gage	66702310096
Nokia 3595	66702130096
Nokia 7250	66702270096
Nokia 3300	66702020096
Nokia 3600	66702140096
Nokia 6220	66702190096
Nokia 5100	66702160096
Nokia 8910i	66702300096
Nokia 3530	66702070096
Nokia 6600	66702220096
Nokia 3650	66702150096
Nokia 6610	66702230096
Nokia 7210	66702260096
Nokia 3510i	66702050096
Motorola T720	66701040096
Siemens S55	66704140096
Siemens M55	66704090096
Siemens C60	66704050096
Siemens SL55	66704200096
Siemens MC60	66704110096

КИБЕРСПОРТ



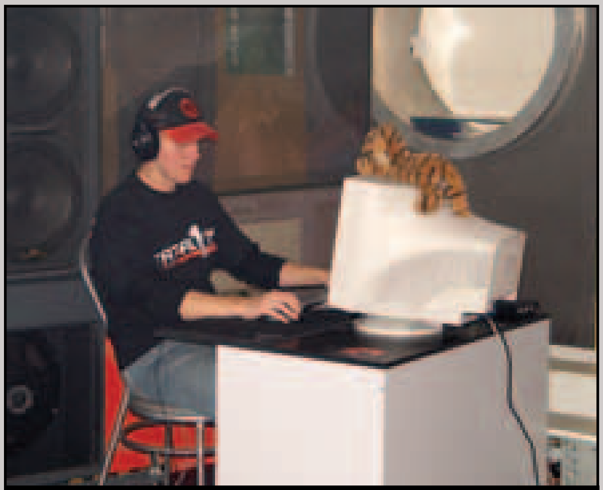
ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В середине сентября отечественная геймерская тусовка была взбудоражена. В столицу на несколько дней приехал не кто иной, как Fatal1ty, – самый известный в мире киберспортсмен. Американец не испугался промозглой московской погоды и отлично провел время в компании российских геймеров, напоследок разыграв свой фирменный Shootout. Сегодня в номере: репортаж с ABIT Open Cup, новости Чемпионата России, тактика Doom 3 и интервью с призером WCG 2004 Russian Preliminary.

FATAL1TY DOOM 3 SHOOTOUT: ПОЛЕ БИТВЫ – МОСКВА

11-12 сентября в одном из лучших развлекательных игровых центров столицы, Net-Land'e, состоялся чемпионат ABIT Open Cup 2004 по Counter-Strike. По традиции собрались все сильнейшие команды за исключением, пожалуй, **M19**. Уже дебютный раунд свел между собой извечных соперников: a-Line и ForZe, а также Territory.ru и Virtus.Pro. Кланы, стоявшие в парах последними, вышли из дерби победителями. Турнир проходил по олимпийской системе, и после вылета нескольких фаворитов уже никто не сомневался в финалистах. Все те же **Virtus.Pro** и **ForZe** выясняли отношения в матче за «золото», и уже в который раз триумф отпраздновали «Виртусы».

Изюминкой мероприятия стал приезд американца Джонатана Венделя, известного в киберспортивном мире как **Fatal1ty**. Его турне под названием Doom 3 Shootout включало множество европейских государств, в том числе и Россию. Схема соревнований значительно отличалась от той, по которой они проводились в других странах. В Moscow Challenge все зарегистрировавшиеся, коих оказалось 24 человека, сначала сыграли раунды Deathmatch Free for all (каждый за себя, по 4-6 бойцов на карте одновременно). Четыре участника, продемонстрировавших лучшие результаты, получили приятный бонус в размере $50 и право сразиться с именитым янки. А дуэлянту, оказавшему максимальное сопротивление Fatal1ty, достались $300 и диплом. Этим счастливчиком стал Виктор Бардовский aka **c58-Prozed**, причем для полной победы над Джонатаном ему не хватило лишь одного фрага. Следующим пунктом назначения американца станет Китай, и там сумевшему одолеть Fatal1ty будет выплачено **$125000**. ■



Fatal1ty чувствовал себя комфортно в Москве и даже достал из душной сумки свой талисман – плюшевого тигра.

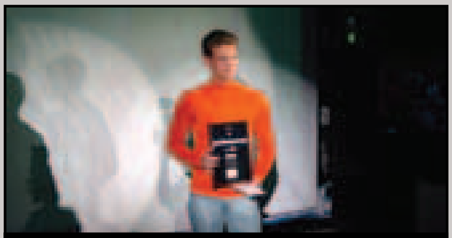
РЕЗУЛЬТАТЫ СТЫКОВОЧНЫХ МАТЧЕЙ ФИНАЛИСТОВ SHOOTOUT'А С ВИНОВНИКОМ ТОРЖЕСТВА
(ДУЭЛИ ПРОВОДИЛИСЬ НА КАРТЕ DELTA LAB):

Fatal1ty – c58-Scrag – 12:4;
Fatal1ty – Mikes – 3:1;
Fatal1ty – Cooller – 10:0;
Fatal1ty – c58-Prozed – 5:4.

ИТОГИ ABIT OPEN CUP 2004 ПО COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Virtus.Pro – 40000 рублей + 5 материнских плат ABIT AI7;
- 2 место – ForZe – 20000 рублей;
- 3 место – Msg – 10000 рублей.

Наиболее интересные демо-записи с турнира, а также видео ищите на диске к журналу.



c58-Prozed стал победителем Fatal1ty Shootout и чуть не обыграл знаменитого американца.

Мы выражаем благодарность c58-Barbie, любезно предоставившей фотографии с ABIT Open Cup.

ЧР-2004: КВАЛИФИКАЦИЯ ПО WARCRAFT III В ПИТЕРЕ

25 сентября в Санкт-Петербурге прошли отборочные соревнования по Северо-Западному федеральному округу на Чемпионат России в номинации Warcraft III: The Frozen Throne. Турнир собрал довольно мало участников – 17 человек, однако основные фавориты северной столицы были на месте. Несмотря на обилие звезд, в заветную «двойку» пробился неизвестный прежде дуэлянт с экстравагантной кличкой Zebra.orangeman. Новичок сумел одолеть нескольких признанных мастеров (M19*PipS, M19*BigMan, M19*Miker и FM.Assasin) и теперь ему, а также многоопытному бойцу FM.Karm'e, предстоит защищать честь своего города на финале ЧМ-2004 в Москве. ■

ИТОГИ ПИТЕРСКИХ ОТБОРОЧНЫХ ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:

- 1 место – 3wD.Karma-FM – путевка на ЧР-2004 в Москву;
- 2 место – Zebra.orangeman – путевка на ЧР-2004 в Москву;
- 3 место – FM.Assasin;
- 4 место – M19*BigMan;
- 5-6 места – M19*Miker, BeTeP;
- 7-8 места – Vortex, mTx.Stop.

3wD.Ranger-FM получил право участвовать в ЧР-2004 автоматически как победитель Кубка России.



3wD.Karma-FM – завсегдатай вашей любимой рубрики.

В ПРЕДДВЕРИИ ЧЕМПИОНАТА РОССИИ

До старта первого Чемпионата России остаются считанные дни. Безусловно, турнир станет самым грандиозным мероприятием осени-2004. В следующем номере «Страны Игр» вас ждет подробный репортаж с места событий. Ну а далее слово предоставляется директору Чемпионата, Андрею Ордину, который поделится самой свежей информацией касательно грядущих соревнований.

Федерация Компьютерного Спорта России

«Страна Игр»: Для начала расскажите, в чем заключается различие между Кубком и Чемпионатом?

Андрей Ордин: Прежде всего, хочу отметить следующий факт. Весной этого года в нашей стране появились первые обладатели Кубка России, что стало большим событием! Осенью определятся первые чемпионы России, вторых таких не будет. Отличий между этими событиями предостаточно. Чемпионат проводится по схеме: отборочные игры в субъекте РФ, зоне, а затем следует финал. А Кубок все-таки имеет разовый оттенок либо, как у нас, сначала проходит квалификационный этап Федерального Округа ны ресурсы. Как правило, на это уходят месяцы.

«СИ»: Помнится, на Кубке России мы лицезрели выступление звезд российской эстрады. А что нас ждет в октябре?

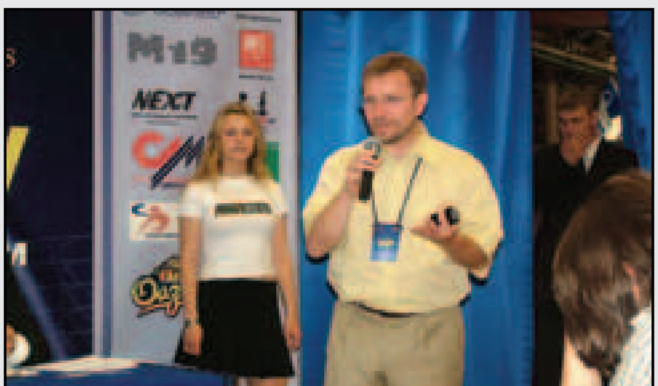
АО: Появление «Корней» и «Фабрики» на закрытии Кубка стало неожиданным подарком. Давайте и в этот раз сохраним интригу, не лишая геймеров сюрприза. Уверен, что наша партнерская компания YRP подготовит отличную программу как для участников, так и для гостей Чемпионата.

«СИ»: Ждут ли нас состязания по Интернету между регионами?

АО: Да, в рамках Чемпионата состоится настоящее игровое онлайн-шоу – «Кубок пяти городов». Участники из Москвы, Санкт-Петербурга, Нижнего Новгорода, Краснодара и Екатеринбурга получат возможность помериться силами в режиме реального времени. Соревнования будут проводиться по FIFA Soccer 2004 и Need For Speed Underground (с патчем 1.4.0).

«СИ»: Уже задумываетесь о номинациях для следующего события?

АО: Перед соревнованиями мы проводим большую работу по согласованию



Андрей Ордин на WCG 2004 Russian Preliminary.

(плюс Москва), а затем – заключительная часть.

«СИ»: Когда призерам будут вручаться заветные книжечки с присвоенными разрядами?

АО: Это случится, когда Федеральное агентство по физической культуре, спорту и туризму утвердит разрядные нормы и требования по компьютерному спорту. Ведь спорт-то молодой, можно сказать, «зеленый». Необходимо провести огромную организационную и методическую работу, нужно дисциплин, советуемся с региональными руководителями ФКС и судьями. Например, в период подготовки к Чемпионату России мы организовали специальный опрос, и в результате в рамках мероприятия, помимо розыгрыша комплектов медалей в трех основных дисциплинах, пройдут различные турниры еще по восьми играм. Думаю, и к следующим всероссийским соревнованиям мы будем готовиться в тесном взаимодействии с киберспортивной общественностью. ■

НА НАШЕМ CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч 1.1 для Doom 3, демо-записи с ABIT Open Cup 2004, видео с Fatal1ty Doom 3 Moscow Shootout, риплеи с турнира WC3L #6, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

ЗВЕЗДЫ WCG 2004 RP: TURBOLETIK, ЗОЛОТОЙ ПРИЗЕР ПО NEED FOR SPEED UNDERGROUND



«Страна Игр»: Привет, расскажи немного о себе.

Turboletik: Новопашин Александр Александрович aka USSRxTurbo (полностью Turboletik). Проживаю в южной части Москвы. А вообще судьба побросала меня по свету. Родился 6 ноября 1983 года в Кургане на Урале. Потом жил в Челябинске, Шадринске, Каменск-Уральском, Самаре и теперь вот в столице. Моя геймерская история обычная, как у многих. Сначала появился компьютер, и в свободное время я поигрывал во «всяко-разно». Постепенно сформировались кое-какие предпочтения, а именно – автомобильные симуляторы и аркады. Когда жил в Самаре, на полупрофессиональном уровне занимался MechWarrior 3, но это уже в прошлом. Нынешняя страсть – куча машин, сотни тон испарившегося бензина, груда истертых шин и спаленных моторов. Как оказался во вселенной NFS, навскидку не скажу. Выходило много разных гонок, но тогда я относился к ним равнодушно, ничего серьезного. Реально я начал «зажигать» с выходом Need for Speed: Porsche Unleashed. Результаты не заставили себя долго ждать – пятое место на чемпионате Самарской области среди 230 с лишним участников. Затем наступил перерыв, даже не припомню, чем тогда и занимался на поприще геймера. Параллельно учился, поступил в университет и так далее. Кстати, в реальной жизни я являюсь фанатом автоспорта в любом его проявлении. Начиная от уличных гонок и заканчивая ралли и Formula 1. Да и сам давно мечтаю оседлать железного коня, но пока нет соответствующей материально-технической базы.

«СИ»: А в Need For Speed Underground стал гонять специально ради участия в WCG 2004 RP?

Turboletik: Нет, не специально. Просто WCG стали первой реальной возможностью, где можно было показать, на что ты действительно способен, и все время, проведенное за компьютером, потрачено не зря. И дело здесь вовсе не в материальной заинтересованности. Хотя, конечно, приятен факт оплаты даже такого труда (смеется).

«СИ»: Легко ли далась тебе победа в турнире?

Turboletik: Я никогда не делал прогнозов. Исключением не стали и WCG. Я проснулся с твердой уверенностью, что ничего хорошего мне не светит. Ведь собрались лучшие гонщики со всей России. Тем более, кроме меня приехало еще 3 человека, представлявших команду USSR: Chis, Lamygo и Paxa. Совершенно умиротворенный, я отправился на Тишинку. Пришел, сел, настроил руль. Ну а дальше как-то само понеслось – ехал быстро, стабильно. Хотя ребята из клана F1 заставили понервничать, в двух турах сильно боротвались, и я уступил пару заездов. Невероятно сложным оказался финал. Хотя я опередил своего оппонента F1-Lev'a в очном поединке виннеров, перед решающим матчем занервничал. В течение двух дней, оставшихся до битвы за путевку в Сан-Франциско, каждое утро просыпался мокрым, бешено билось сердце. Сам себя не узнавал. В результате слил в финале два заезда из-за переживаний. Но потом собрался, сосредоточился и победил.

«СИ»: За счет чего ты выигрываешь?

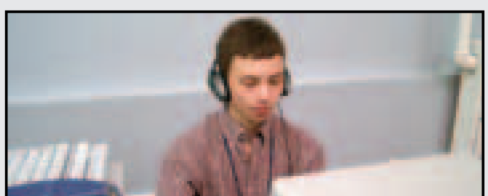
Turboletik: Как-то не задумывался над этим. Если дело ладится, и я чувствую, что реально могу чего-то добиться, то занимаюсь этим. Причем никогда не сижу сутками за компьютером. В будни – часик два, да и то не всегда удается выкроить время. Другой вопрос – подготовка к турниру. Здесь уже надо со всей серьезностью оттачивать мастерство. Перед WCG тренируюсь по 3-4 часа в день. Скажу честно: и устаю, и надоедает, но деваться некуда. Нормальное явление, когда попадаешь в более-менее серьезный спорт.

«СИ»: Состязаешься ли ты с фаворитами из других стран?

Turboletik: По возможности да. Хотя со многими сильными гонщиками не удается пересечься в Интернете из-за разницы во времени между континентами. Но я особо не расстраиваюсь по этому поводу. ■

WCG 2004 RP: ВИЗОВЫЙ БАРЬЕР ПОЗАДИ

Практически все члены сборной России, выигравшие путевки в Сан-Франциско на WCG 2004 Grand Final, успешно миновали труднейший этап на пути к поездке за океан. Многие знают, как непросто гражданину РФ получить американскую визу, однако нашим парням это удалось. Как и в любом испытании, не обошлось без неудач. Отказ во въезде в США поджидал екатеринбуржца M19*400kg (он был заменен на Madfan'a – бывшего капитана питерской команды M19, победителя WCG 2002 Grand Final). Также пришлось поволноваться и российскому золотому призеру этого года в номинации StarCraft: Broodwar, москвичу Androide'у. Получив досадный отказ на первом собеседовании в посольстве, наш чемпион, тем не менее, не сдался и со второй попытки получил-таки визу. А это значит, что отечественная сборная, которая отправится в Америку в середине октября, будет представлена на самом престижном турнире года в полном составе. В следующей «Стране» читайте подробный репортаж с места событий. ■



Androide получил американскую визу лишь со второй попытки.

DOOM 3: ТЮНИНГ НА ЗАПРЕДЕЛЬНЫХ СКОРОСТЯХ

Несомненно, львиная доля привлекательности Doom 3 приходится на графическую составляющую шутера. Великолепие картинки действительно изумляет, и вряд ли в скором времени мы сможем лицезреть в компьютерных играх нечто лучшее. Однако не всегда красота приносит пользу. Особенно, если вы любите валить не только тупоголовых монстров, но и жаждете адреналина от битвы с реальными противниками. Мы расскажем вам о консольных командах, позволяющих значительно повысить производительность движка, увеличить число пресловутых FPS (кадров в секунду) и сделать видимое изображение более восприимчивым и комфортным для глаза. И не обращайте внимания на насмешки коллег-эстетов, усмотревших в вашем мониторе «убогую» графику и размытые текстуры. Надерите их в Deathmatch'е по окончании рабочего дня, и все вопросы будут сняты. ■

КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ DOOM 3:

- сочетание клавиш [ALT] + [CTRL] + [~] – выдвинуть консоль;
- **com_showfps «0»** – убрать индикатор FPS;
- **in_alwaysrun «1»** – врубить режим постоянного бега;
- **sensitivity «5»** – чувствительность перемещения курсора мыши по горизонтали;
- **m_pitch «0.022»** – то же самое, но по вертикали;
- **r_gamma «2»** – яркость картинки;
- **r_brightness «2»** – освещенность картинки;
- **g_fov «95»** – угол видимого обзора;
- **pm_crouchbob «0»** – раскачивание модели игрока при ходьбе в приседе;
- **pm_runbob «0»** – раскачивание модели игрока при беге;
- **pm_runpitch «0»** – убрать дергание прицела вверх-вниз при беге;
- **pm_runroll «0»** – убрать закручивание прицела вверх-вниз при беге;
- **pm_walkbob «0»** – раскачивание модели игрока при ходьбе;
- **pm_bobpitch «0», pm_bobroll «0» и pm_bobup «0»** – полезные команды, схожие по эффекту с предыдущими;
- **image_cachemegs «256»** – количество оперативной памяти, выделяемой под временное хранение сжатых изображений. Ставьте значение «256», если у вас не меньше 1 Гбайта памяти и значение «128», если у вас 512 Мбайт памяти;
- **ui_autoswitch «0»** – отключить автоматический выбор взятого оружия;
- **g_showplayershadow «0»** – игрок не отбрасывает тень;
- **g_decals «0»** – не прорисовывать выстрелы и пятна крови на стенах;
- **g_projectilelights «0»** – убрать динамическое освещение выстрелов;
- **g_muzzleflash «1»** – огневая вспышка от выстрелов, значение «1» более предпочтительно;
- **g_skipparticles «1»** – отключить показ ненужных графических частиц;
- **r_skipparticles «1»** – отключить эффекты дыма, тумана, пара;
- **r_shadows «0»** – убрать тени в игре;
- **r_skipfoglights «1»** – убрать туманное освещение;
- **r_skipmegatexture «0»** – использовать изображение низкого уровня;
- **r_skipspecular «1»** – убрать визуализацию бликов;
- **r_renderer «best»** – метод рендеринга;

Значения команд r_skipdynamictextures «1», **r_useoprimizedshadows «1», r_skip-bump «1» и r_useturboshadow «1»** описывать не будем, скажем лишь, что они повышают производительность компьютера.

Занося переменные в свой конфигурационный файл, перед каждой командой ставьте префикс seta, например, seta in_alwaysrun «1». Большинство из перечисленных команд в ущерб графике увеличивает производительность системы и облегчает восприятие картинки, а остальные же делают более комфортным геймплей.



Слева картинка с максимальными графическими настройками, слева – облегченный вариант. Разрешение экрана в обоих случаях 1024x768 в режиме ultra quality.

На диске к журналу ищите официальный патч версии 1.1 для Doom 3.
На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет эксклюзивный репортаж с World Cyber Games 2004 Grand Final, результаты региональных отборочных на Чемпионат России, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

МОЕ РЕЗЮМЕ – MY DOOM

Четверть миллиона долларов, что предложил Майкрософт за голову автора червя MyDoom, пока остаются невыплаченными. Более того, таинственный злоумышленник издевается – последние версии червя содержат описание его работы, фотографию создателя конкурирующего вируса Netsky Свена Яшана и некое скрытое послание: «Мы ищем работу в антивирусной индустрии» («We searching 4 work in AV industry»). Насколько серьезен автор червя и что он хочет этим выразить, сказать трудно. Тем не менее, антивирусные компании BitDefender и Sophos не преминули выступить с комментариями. Мол, ни по этическим соображениям, ни по квалификации (ваять вирусы намного проще, чем надежную антивирусную программу...) вирусописатели не могут быть приняты на работу.

The Register (http://www.theregister.co.uk), сообщая об этом происшествии, напоминает, что это не первый случай, когда вирус рекламирует своего автора как толкового программиста. Весной 2001 знаменитый Love Bug, воруя пароли и данные кредиток, попутно рассылал резюме написавшего его Майкла Буена (Michael Buen), к тому времени только что закончившего компьютерный колледж на Филиппинах и ищущего работу по специальности.

FIREFOX – ЕСТЬ ПЕРВЫЙ МИЛЛИОН

Разработчики альтернативного Internet Explorer бесплатного браузера с легкостью перевыполнили в сентябре собственный план по загрузкам. Миллион копий предрелизной версии Firefox 1.0PR (размер инсталлятора всего 4.5 Мбайта) был загружен не за десять дней, как ожидалось, а всего за шесть. Как заявил по этому поводу пресс-секретарь Mozilla Foundation (http://www.mozilla. org) Барт Декрем (Bart Decrem), «Сказать, что [мы] «перевыполнили» [план] было бы излишне скромным... Я думаю, что мы поставили новый рекорд... люди готовы к альтернативе.»

В словах Декрема есть немалая доля истины: если еще пару лет назад большинству пользователей приходилось долго и нудно объяснять, что MS IE – это еще не весь Интернет и существуют другие, более интересные, решения, то теперь у разработчиков Firefox проблема иного рода. Сервера, на которых лежат дистрибутивы «предварительной» версии браузера, буквально трещат под напором страждущих посетителей. Ожидается, что финальная версия быстрого и компактного Firefox 1.0 выйдет ближе к концу осени, сообщает «Интернет.ру» (http://www. internet.ru).

ДОВЕЗУ!РУ

«...В Москве около 4 миллионов людей каждый день едут на работу, в институт, домой. Многие едут тем же маршрутом, что и ты: на машине, метро, автобусе, трамвае, троллейбусе, маршрутке. Вы можете ехать вместе на машине! Экономить затраты на топливо. Не толкаться в метро...» Такими убедительными рассуждениями открывается главная страничка нового проекта по поиску попутчиков в зарубежные вояжи, поездки по стране или городу. По большому счету «Довезу!ру» (http://www. dovezu.ru) прививает в России европейские традиции. В Европе, с ее дорогим бензином, высокими штрафами за безбилетный проезд и расчетливым населением, выгода совместных поездок очевидна для многих. Загляните, например, на немецкий Mitfahrgelegen-heit.de (http:// www.mitfahrgelegenheit.de) и вы поймете откуда создатель «Довезу!ру» черпал вдохновение.

Свои услуги «Довезу!ру» предоставляет бесплатно, как водителям, так и пассажирам (забавно: среди первых преобладают парни, а среди вторых – девушки). Схожий с «Довезу!ру» сервис предоставляют в Рунете и другие ресурсы, например, «Попутка» (http:// www.poputka.ru) или «Попутчик.ру» (http://www. poputchik. ru). Однако новичок выделяется хорошим дизайном, четким соответствием заявленной цели и, в силу этого, хорошими перспективами.

ЦЕНТР ПРЕДУПРЕЖДАЕТ

Увы, обитатели нашего сегмента Всемирной Паутины все еще остаются предельно доверчивыми – жертвуют деньги виртуальным нищим, верят в электронные «пирамиды», упорно покупают «бесплатный Интернет».

FREEWARE DOWNLOAD

KQUERY4 1.8.7

http://www.kquery.com

На треть быстрее и вдвое надежнее отыскивает в Интернете игровые сервера почти трех десятков самых популярных игр бесплатный Kquery, опережая признанных конкурентов, таких как Gamespy, All Seeing Eye, Qtracker, hlsw, Kali. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1920 Кбайт

8

SYSTEM SAFETY MONITOR 1.9.5

http://mc.webm.ru/ssm.zip

Необычная утилита – «программный файервол». Она отследит угрозы компьютеру не «от Интернета», а от установленного на машине ПО. SSM покажет, какие программы работают и что делают, проверит реестр, заблокирует spyware. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 642 Кбайт

10

CPU-Z 1.24

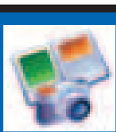
http://www.cpuid.com/download

Специально для любителей разгона – последняя версия самой популярной программы идентификации центрального процессора. Добавлены поддержка новейших процессоров Sempron, шины PCI Express, модуль измерения латентности кэша. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 260 Кбайт

10

ПОШЛИ ИХ НА... RAMBLER!



Борясь с конкурентами, почтовая служба Rambler'a (http://mail. rambler. ru) расширила список бонусов для клиентов. Новая возможность – размещение в Сети фотографий, присланных на foto @rambler.ru или foto@ro.ru. Фотографии немедленно появляются в автоматически создаваемом личном фото-альбоме (подробнее на http://foto. rambler.ru). Услуга эта бесплатная и, что приятно, загрузить «фотки» на Рамблер-Фото можно с любого устройства с доступом в Интернет: мобильника, карманного или настольного компьютера.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Корпорация Майкрософт предложила всем крупным производителям программного обеспечения и ресурсам Интернета, откуда скачивают программы, встраивать в свои продукты и сайты модуль, который будет проверять лицензию на операционную систему Windows.

...Ответственность за 70% всех заражений компьютерными вирусами в 2004 году несет 18-летний Свен Яшан (Sven Jaschan), признавший себя автором вирусов Netsky и Sasser.

...Разработана оригинальная система ввода информации: специальная web-камера следит за носом пользователя и передвигает курсор следом за ним.

...Американские звукозаписывающие компании ведут переговоры с Майкрософтом об обязательном внедрении в следующую версию Windows (Longhorn) технологии защиты от несанкционированного копирования компакт-дисков.

...Изучается вопрос о применении типовых интернет-протоколов для связи путешествующих по Солнечной системе исследовательских зондов как с Землей, так и друг с другом. В частности марсоходы Spirit и Opportunity уже используют в своей работе некоторые низкоуровневые протоколы передачи данных, аналогичные применяемым в Глобальной Сети.

...Количество пользователей мобильных телефонов в мире к 2006 году достигнет 2 миллиардов человек.

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Читатели жалуются, мол, не смогли пройти квест «Синяя комната» из прошлого номера журнала (покрутите картину на стене!..). Учли. Надеемся, в этот раз проблем с мини-играми не будет ни у кого.

TURBO SPIRIT

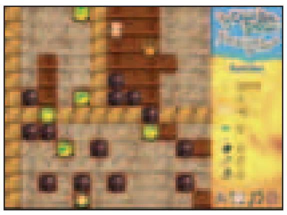
http://www.arcadetown.com/turbospirit/turbospirit.swf



Трековые гонки – прямо «из-под пера» разработчика. Простое управление позволяет полностью сосредоточиться на прохождении 4 трасс. Каждая имеет пять промежуточных финишей, на прохождение которых дается 30 секунд. Успел раньше – получи бонусные очки для таблицы рекордов. ■

BOULDER DASH: TREASURE PLEASURE

http://www.flyordie.com/bdtp/index.html



Довольно удачная реинкарнация легендарного хита Atari – Bolder Dash. Для полноценной и приятной игры в Treasure Pleasure требуется не только реакция, но и кое-какой интеллект. Если понравится, то на http://www.flyordie.com можно прикупить дополнительные уровни и героев. ■

GROW

http://www.kiteretsu.jp/on/grow3/index.html



Японская штучка... даже не игра, а какая-то хитрая стратегия. Задача вроде бы проста: собрать летательный механизм из неких разнородных деталей. Он в любом случае полетит, но очередность добавления узлов влияет и на их «уровень», и на набранные очки (максимум – 20 тысяч). ■

FREEWARE DOWNLOAD

DRIVER CLEANER 3.3

http://www.driverheaven.net

Проблемы после инсталляции драйверов для карт ATI и nVidia? Удалите старый драйвер в «Панели управления», перезагрузите компьютер, запустите DC, и он полностью зачистит систему от проблемных «остатков» старых драйверов. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1467 Кбайт

9

LCLOCK 1.62

http://fileforum.betanews.com

Утилита для изменения вида часов в System Tray (справа внизу) со стандартного на самый модный, совсем такой, как в новой версии Windows по имени Longhorn. Не лишним окажется и удобный календарь со звуковым напоминанием. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 186 Кбайт

8

Статистика «Центра исследования компьютерной преступности» (Computer Crime Research Center, http://www.crime-research.ru) малоутешительна – от кибераферистов в Рунете страдает в среднем 70% пользователей.

Самый популярный метод обмана – «работа на доверии» (34% всех инцидентов). Классический пример – программы для «бесплатной мобильной связи». Найти такие предложения легко, достаточно набрать в поисковике запрос «free GSM», и на нас свалятся десятки предложений мошенников. Просматривать их все совершенно необязательно – везде один и тот же насыщенный терминами текст, список операторов мобильной связи, с которыми эти «прошивки» работают, перечень моделей мобильных телефонов и масса другой «полезной» информации. Жертвам предлагается относительно дешево (за $40-50) купить программу для мобильного телефона, которая якобы позволит день и ночь говорить бесплатно. Для пущей убедительности на сайте заводится форум счастливых обладателей «прошивки», их отзывы о программах, конечно, лестные и жизнеутверждающие. Вот только все оставленные на сайте координаты оказываются липой, и связаться с этими людьми невозможно. Увы, большинству это становится понятным уже после того, как деньги переведены на счет мошенников, а взамен ничего не получено.

На втором месте (15%) онлайновые «пирамиды» или банальный прием денег под проценты. С этой напастью довольно активно борются правоохранительные органы. Скажем, руководство одного из раскрученных в этой области проектов ДДД-фонда («Давайте Делать Деньги», сайт все еще доступен на http://www.dddfond.com) уже разыскивает Интерпол. Несмотря на этот и другие подобные казусы миф о деньгах, которые можно легко «срубить» в Интернете (до 2 тысяч процентов годовых...), до сих пор жив и очередные «фонды» и «клубы» находят новых простаков. Объемы этого бизнеса оценить непросто, аналитики «Центра исследования компьютерной преступности» полагают, что хорошо раскрученная «пирамида» за полгода существования приносит сетевым аферистам от 100 до 400 тысяч долларов.

Зато в отличие от англоязычного Интернета в Рунете менее распространен «кардинг» (воровство денег с кредитных карт – около 12%), обман на онлайновых аукционах (6%) и брачный аферизм (чуть более 2%). ■



Руководство «Взаимного фонда ДДД» уже разыскивается Интерполом, а сетевая «пирамида» все еще продолжает собирать деньги доверчивых интернетчиков.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Почти две трети мужчин считают, что женщины должны заботиться о своей внешности. Среди требований мужчин к женщинам были названы упругая грудь (68%), плоский живот (65%) и бесцеллюлитные бедра (57%).

...Американским ученым удалось превратить беспутных гуляк в примерных мужей при помощи всего одной инъекции. Правда, реализовать мечту всех обманутых жен удалось пока только на мышах, однако гормон, обеспечивший волшебное превращение, вырабатывается и у людей.

...Фирмой Siemens разработан мобильный телефон, который будет предупреждать пользователей о неприятном запахе изо рта или исходящей от них вони.

...Патент, выданный в США под номером 6754472, гласит, что теперь компании Майкрософт принадлежат исключительные права на «метод передачи энергии и информации с использованием человеческого тела». Согласно описанию, Майкрософт планирует соединить различные носимые электронные устройства с батарейками и друг с другом через тело человека.

Washington ProFile (http://www.washprofile.org),
Internet.Ru (http://internet.ru),
РИА «Новости» (http://www.rian.ru),
«Известия науки» (http://www.inauka.ru)

КАК СТАТЬ НЕВИДИМКОЙ

Каждый раз, входя в Интернет, пользователь подвергается определенному риску – информация, которую он так бережно хранит на своем винчестере, может стать доступной кому угодно. Предотвратить такое безобразие помогут программы, именуемые firewall («файрволл») или межсетевыми экранами. Среднестатистический файрволл выполняет две функции – защищает от хакерских атак и управляет доступом приложений к Сети.

Зачем нужно регулировать доступ, понять легко. Допустим, шпионская программа каким-то образом попала на компьютер и потихоньку отсылает вашу информацию в Сеть. В этом случае лучший вариант тот, при котором сам пользователь решает, каким программам суждено выйти в Интернет, а каким нет. Так что, увидев приложение с непонятным названием, которое усердно рвется в Интернет, лучше сразу его заблокировать. Что как раз и делает файрволл.

С целью достижения максимальной безопасности для всех файрволлов в настройках рекомендуется выставить максимальный уровень защиты и лишь потом скрупулезно отметить те программы, которым вы разрешаете доступ.

Не стоит забывать и про режим «невидимости» – очень полезная штука. Как верно заметили специалисты компании ZoneLabs: «When you're invisible, you can't be attacked!». Конечно, и тут не все просто, злоумышленники могут использовать лазейки в тех программах, которым вы разрешили доступ в Сеть, и тут файрволл уже не спасет. Но при прочих равных условиях с межсетевым экраном безопасность вашего компьютера увеличится на порядок.

Kaspersky Anti-Hacker 1.5
http://www.kaspersky.ru
Оценка: 10

«Лаборатория Касперского» известна своими решениями в области антивирусной безопасности, но она выпускает также и файрволлы. Отличительная черта последних версий ее продуктов – исключительная простота и удобство использования. Так что для тех, кто только начинает знакомиться с компьютером, файрволл Kaspersky Anti-Hacker подойдет как нельзя лучше.

После установки программы в панели задач появляется новый значок. Кликаем по нему и открывается окошко программы, в котором мы видим ползунок безопасности. По умолчанию он находится в «среднем» режиме – если какой-нибудь программе требуется Интернет, то «Касперский» сразу сообщит об этом и предложит разрешить доступ. Тут есть один очень интересный момент: для каждой программы можно выбрать активность в соответствии с ее типом, например, для Internet Explorer'а указать тип «Просмотр Интернета». Таким образом, для некоторых программ можно сразу указать узкоспециализированный вид деятельности, что многократно повышает безопасность. Затем в разделе «Настроить правило» более тонко регулируется доступ для каждой программы – отдельно для разных ситуаций. Если же сразу переместить ползунок безопасности в режим «Высокий», то доступ в Интернет блокируется всем программам. Затем мы открываем раздел «Правила для приложений» и самостоятельно указываем программы, которым нужен или запрещен доступ. Работа более кропотливая, но безопасность – прежде всего.

ZoneAlarm Pro 5
http://www.zonelabs.com
Оценка: 9

Запустив ZoneAlarm первый раз, вы обнаружите две опции: выбрать бесплатный вариант утилиты или купить ее. Разница в том, что в бесплатной версии доступна только базовая функция файрволла, а в полной версии присутствует защита электронной почты, блокировка рекламы на сайтах и ряд дополнительных возможностей.

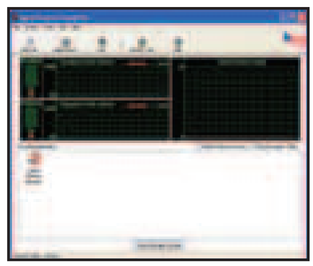
Особенность ZoneAlarm – ее универсальность. Она, благодаря удобству и простоте, подойдет новичку, а «профи» найдут в ней множество дополнительных настроек. В разделе Firewall присутствуют два ползунка безопасности: для всей сети и отдельно для тех ее частей, которым вы доверяете (это может быть компьютер в локальной сети или любимый сайт). Если какой-нибудь программе понадобится доступ в Интернет, тут же появится окошко с ее названием и предложением разрешить доступ. Файрволл может обнаруживать установленные на компьютере антивирусные программы и показывать их статус. Если компьютер подключен к локальной сети, то автоматически появятся настройки доверия к ней.

В общем, имеет смысл обратить внимание именно на ZoneAlarm Pro, поскольку уровень безопасности в бесплатной версии не соответствует современным требованиям.

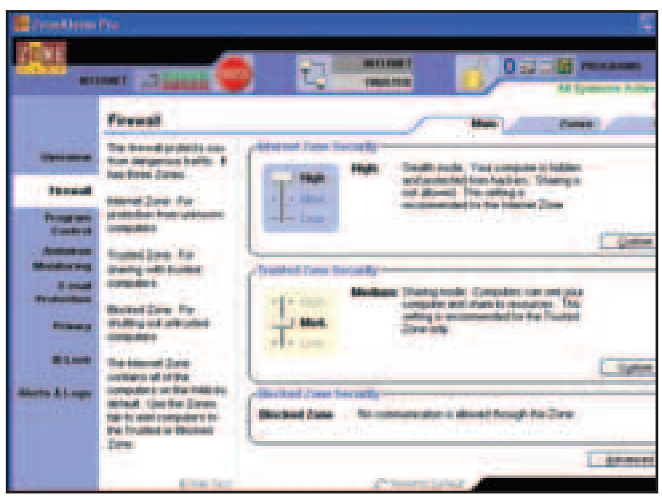
Sygate Personal Firewall Pro 5.5
http://www.sygate.com/products/index.htm
Оценка: 8

Интерфейс программы не отличается особым изяществом, но довольно удобен. В главном окне отображаются данные 3-х графиков: входящий трафик, исходящий и статистика атак. Внизу отображаются загруженные на данный момент программы, которым присвоен определенный статус безопасности. Ознакомиться со списком всех приложений можно в меню Applications. Здесь же изменяют права доступа программ.

Только вот почему-то вручную внести новое приложение в список нельзя, они будут появляться там исключительно сами по себе, по мере возникновения необходимости доступа к сети.





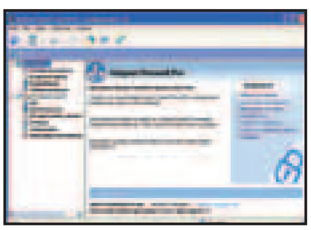


При запуске новой программы, которой нужен доступ, традиционно запускается окно с предложением разрешить его. У программы три уровня безопасности: обычный, запретить все и разрешить все. Более гибкие настройки файрволла – в разделе Options. Несмотря на кажущуюся простоту Sygate – это довольно мощный файрволл, который способен надежно защитить ваш компьютер. В этом можно легко убедиться, подключившись к Интернету и запустив Security Test в главном меню программы. На загрузившейся странице будут доступны 5 тестов на безопасность, где вы сможете посмотреть, как защищен ваш компьютер, и при необходимости подкорректировать настройки файрволла.

Agnitum Outpost Firewall Pro 2.1
http://www.agnitum.com/ru/index.html
Оценка: 10

Еще в процессе установки программа предложит автоматически сконфигурировать правила доступа. Если вы одобрите это, то файрволл создаст список программ, которым нужны правила для доступа в сеть. Список можно просмотреть, нажав на кнопку «Дополнительно». Если вы не хотите создавать правила для какой-то программы в списке, вы можете убрать галочку рядом с ней.

В следующем окне предлагается выполнить сетевые настройки. Например, если компьютер подключен к локальной сети, то вы можете установить «доверительные отношения» с компьютерами этой зоны. На этом уста-



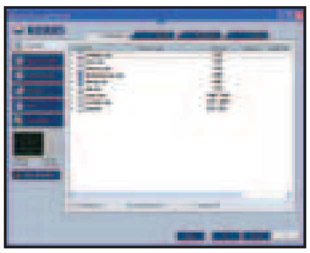
новка Outpost заканчивается.

В дальнейшем, если какой-нибудь программе понадобится доступ в сеть, Outpost незамедлительно предложит открыть ей доступ, закрыть его или (так же, как и Kaspersky Anti-Hacker) создать особое правило для отдельных типов программ.

В правой части главного окна программы есть удобное меню, позволяющее следить за доступом к сети. Во вкладке «Сетевая активность» перечислены программы, которые в данный момент соединены с сетью. В разделе «Открытые порты» отображаются все порты, которые открыты в данном сеансе, а также программы, их использующие. В остальных разделах меню – разнообразная статистика, а дополнительные настройки программы с подробным описанием – в меню «Параметры». Из главного же окна программы можно запустить онлайновое тестирование и проверить свою безопасность (всего доступно 6 тестов).

Kerio Personal Firewall 4
http://www.kerio.com
Оценка: 7

Программа не производит впечатление излишне сложной – количество настроек минимально, но интерфейс в целом вполне функционален. Каждой программе, требующей доступ



в сеть, создаются индивидуальные правила, которые указываются в открывшемся окне при первой попытке ее подключения к сети. В дальнейшем эти правила можно откорректировать, изменив метку рядом с названием программы в соответствующей вкладке файрволла.

Отдельным списком отображаются все активные на данный момент приложения, имеющие доступ. При необходимости можно открывать или закрывать доступ к отдельным портам или IP-адресам. Или даже указать время, когда будет доступно то или иное соединение или ресурс. К тому же Kerio умеет распознавать и блокировать различные виды сетевых атак, например, сканирование портов, всплывающие окна, рекламу на сайтах и различные элементы веб-страниц. ■



ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ОКТЯБРЯ

У каждого есть шанс попробовать еще не вышедшую игру раньше других – бета-тесты не прекращаются в Сети ни на минуту. Обычно разработчики холят и лелеют своих тестеров, но порой случаются удивительные исключения. Иногда за право стать бета-тестером глючного продукта приходится выложить ощутимую сумму...

Guild Wars

Закрытый альфа-тест Guild Wars (http://www.guildwars.com) продолжался очень долго – три года. Единственную демо-версию показали 10 мая на последней E3 и спустя 4 дня сразу же убрали из публичного доступа. Таким образом, с тех пор наслаждаться этой CORPG (Competitive Online Role-Playing Game) могли лишь участники закрытого бета-тестирования, отобранные по целому ряду жестких критериев. Между тем дата релиза, намеченного на «начало 2005-го года», неумолимо приближается. Рискнуть и выпустить игру, не прошедшую открытого бета-тестирования, и тем нарушить все каноны индустрии разработчики из ArenaNet/NCsoft, имеющие за плечами школу Warcraft, StarCraft и Diablo, не могли. Так что открытый бета-тест состоится, но организован он будет очень похитрому.



В Guild Wars каждый почувствует себя VIP-персоной – для выполнения квеста вам предоставляется отдельный кусочек Вселенной.

Итак, с 29-го по 31-ое октября 2004-го года все желающие смогут скачать 90 Кбайт клиента (остальное, видимо, докачается по ходу дела) и попытаться прожить аж... 72 часа в сказочно красивом мире Guild Wars. На этом, собственно, «публичный тест» завершится, за исключением одной не самой доступной в России возможности. С 13 сентября основным распространителям игр в США поступят так называемые «предзаказные продукты» (ПП, pre-order product). Это не полноценная игра, а набор всякой мишуры «по мотивам» (плакаты с артом, обои для «Рабочего стола», диск с бетой клиента и т.п.). Главная ценность ПП в том, что он не только резервирует право на получение Guild Wars строго в день релиза (начало 2005-го), но и позволит поучаствовать в регулярно проводимых до того момента бета-тестах «по выходным» (Beta Weekend Event) и даже пригласить на один такой тест друга. Теперь, что называется, «следите за руками». ПП – удовольствие не бесплатное. И хотя ArenaNet отпускает ПП распространителям за символический 1 цент, они его перепродают нам уже по $10. Уплаченная десятка зачтется потом при покупке коробочной версии. В общем, пословица «коготок увяз, всей птичке пропасть» во всей красе.



Официальные скриншоты Guild Wars поразительно хороши. Разработчики клянутся, что ни о каких графических редакторах и слыхом не слыхивали. Теперь мы можем это проверить...

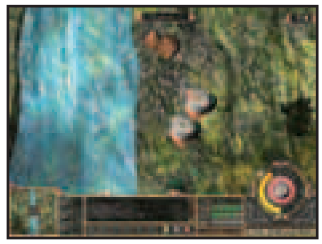
Ради чего такие сложности? Что за птица эта CORPG Guild Wars и стоит ли ее бета-тест таких затрат? Основное отличие Guild Wars от сонма сегодняшних MMORPG всего лишь в том, что отправившаяся выполнять квест группа (или даже одиночка) получит в свое распоряжение отдельную копию той части мира, где, собственно, и развернутся все события. В эту «зону» не могут попасть посторонние, так что засады PKiller'ов у мест сбора «ролевых» игроков, грабеж погибших персонажей мародерами и прочие прелести традиционных онлайновых ролевиков исключаются. Добавьте к этому регулируемый игроком PKilling в «общей зоне», бесплатность доступа в Guild Wars (платим лишь раз – за коробку), обширный единый мир и специализацию персонажа сразу в 2-х классах. В общем, Guild Wars претендует на звание «народного ролевика», а потому попасть на ее бета-тест очень рекомендуется. Кстати, требования к «железу» у народной игры скромные: Pentium III 1 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня Radeon 9000/GeForce4 Ti и модемный доступ.

Five Masters

Азиатские тигры продолжают экспансию: еще одна игра из этого региона собралась покорять Америку и Европу. Five Masters (http://5masters.e-games.com.my/index.asp) – весьма необычный проект, многим он понравится «до поросячьего визга», тогда как у других вызовет стойкую аллергию. Сами разработчики говорят об «онлайновой военной игре с упором на командные поединки». На самом деле Five Masters – гибрид азиатского бильярда, известного как Carrom (смотри, например, http://www.carrom.org), некоторых элементов ролевой игры (получение очков опыта, прокачка персонажа, применение уникальных артефактов и т.п.),



Соединить бильярд с ролевой игрой и шахматным геймплеем – это нечто! Five Masters ждет или оглушительный успех, или жестокий провал...



Невзрачные серые диски – так может выглядеть в Five Masters отряд могущественного мага школы Огня.

а также тактико-стратегических действий, характерных для wargame'ов и RTS.

В итоге геймплей в «Пяти повелителях» выглядит так – адепты пяти различных школ магии (классов) стараются уничтожить бойцов противников на замкнутой игровой арене, полной скрытых ловушек. По итогам боя все получают какое-то количество очков, которые можно тратить либо на прокачку персонажа, либо на закупку оружия для своего отряда. Если сейчас кто-то вспомнил о «Бойцовском клубе» и схожих проектах Рунета, то сразу скажем – Five Masters увлекательнее, разнообразнее, и куда лучше в плане графики/интерфейса пользователя.

В будущем Five Masters станут платными, так что понять, полюбим ли мы эту «внежанровую» игру или нет, надо уже сейчас, пока идет тест. Клиент относительно невелик – 111 Мбайт, а системные требования по нынешним меркам никакие (кроме как к каналу связи – ADSL, выделенная линия или LAN). Серьезных багов пока в игре хватает, например, количество HP у своих бойцов можно изменить любым шестнадцатеричным редактором... ■

САГА О ТРЕХ КОРОЛЕВСТВАХ

Конечно, самостоятельно знакомиться с литературным первоисточником игр от Koei серий Romance of the Three Kingdoms, Kessen, Dynasty Tactics и Dynasty Warriors готов далеко не каждый, однако краткую справку об этом произведении, а также куда более подробную о ее героях можно на сайте http://www.kongming.net. Около 1800 лет назад были подготовлены первые записи, которые и легли в основу истории, дописываемой самыми разными людьми на протяжении столетий. Ведь период, начавшийся с падения династии Тан и распада Китайской Империи, оказался действительно одним из самых интересных, богатых на события и населенных настоящими героями. Биографии последних также можно обнаружить на сайте, что должно быть особенно важным поклонникам игр от Koei – в них личности этих людей воссозданы с невероятной дотошностью. Интересующиеся историей и культурой Дальнего Востока вообще и Китая в частности смогут найти на сайте немало интересного. Кроме того, здесь рассказывается о литературных произведениях, анимационных и игровых кинофильмах на эту же тему.

Что касается собственно игр, то здесь есть описания всех частей вышеуказанных серий от Koei, а также проектов на эту тему – Fate of the Dragon и Dragon Throne: Battle of Red Cliff (Object Software), Destiny of an Emperor (Capcom). Это включает в себя подборки скриншотов и арта, а также советы по прохождению. Скачать можно музыку в формате MP3, ROM-файлы со старыми играми, обои, любительские рисунки, рассказы и даже стихи. Сайт стабильно обновляется, выкладываются свежие статьи – ведь собрать всю информацию на столь широкую тему вряд ли возможно в обозримом будущем. ■



РОЛЬ ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИИ

Постоянные читатели нашей рубрики «Ретро» наверняка уже сами нашли очень полезный сайт под названием The Giant List of Classic Game Programmers (http://www.dadgum.com/giantlist), остальным о нем рассказываю сейчас. Тут собрана достаточно редкая информация о программистах, создававших игры в эпоху классических 8-битных консолей и компьютеров, то есть платформ, которые появились до старта NES. Во-первых, имеется собственно «гигантский список», где указывается, над какими проектами работал тот или иной человек. Во-вторых, постоянно отслеживается свежая информация о них. Публикуются интервью, ссылки на их личные сайты, на написанные ими или о них статьи. Пожалуй, только здесь человек, фанатевший когда-то от, скажем, Fairlight для Spectrum, может узнать, что создатель его любимой игры живет теперь в маленьком шведском городке и работает с базами данных. Да, к сожалению, лишь немногие из героев 80-х (вроде, скажем, Кармака и Ромеро) остались в игровой индустрии, большинство отметилось лишь одним-двумя проектами.

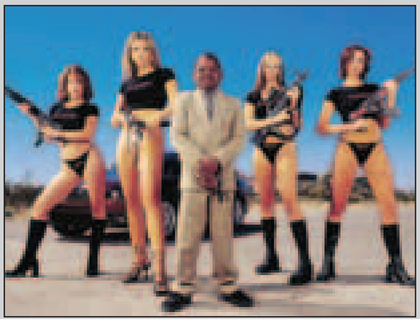
Не стоит недооценивать работу авторов сайта и многочисленных геймеров, собирающих по крохам информацию о своих кумирах. Чаще всего это очень сложно, ведь только в последние годы принято указывать в титрах полный список людей, участвовавших в разработке игры. Ранее приходилось искать ссылки на программистов прямо в коде игры, связываться лично с их коллегами и всеми путями добывать инсайдерскую информацию. ■

НЕМНОГО О MORTAL KOMBAT

С учетом приближения даты релиза Deception, вполне логично, что оживляются российские поклонники Mortal Kombat. Скептическое отношение к игре со стороны обычных фанатов файтингов не мешает им смаковать все подробности шестой части «Смертельной схватки», публиковать рассказы, посвященные известным с детства героям и обсуждать детали обновленной системы боя. Если вы тоже ждете с нетерпением Mortal Kombat: Deception, рекомендую заглянуть на http://mk.legkostup.com/html. Где же вы еще сможете найти «народный портальный эпос» под названием «Я – ниндзя»? ■

[PC] POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

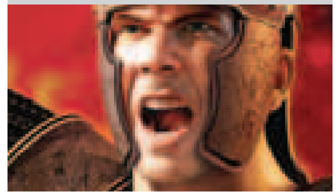
Во время игры нажмите клавишу [TAB], чтобы вызвать консоль, после чего введите «SISSY» и активируйте необходимые коды:
GunRack – получить все оружие;
BlastaCap – получить по 999 зарядов к каждому представленному в игре виду оружию;
IFeelFree – включить режим прохождения сквозь стены;
LikeABirdy – включить режим полета;
HeadShots – заставить врагов умирать при первом же попадании в голову;
PiggyTreats – получить 20 пончиков;
JewsForJesus – получить 5000 баксов;
BoyAndHisDog – получить 20 косточек;
SwimWithFishes – получить все предметы для радара;
FireInYourHole – включить режим камеры, установленной на ракете;
IAmTheOne – получить 20 таблеток кошачьей мяты;
LotsAPussy – получить 20 кошек;



BlockMyAss – броня;
IAmTheLaw – полицейская форма;
NowWeDance – M-16 стреляет ножницами;
RockinCats – включить режим стрельбы кошками;
DokkinCats – выключить режим стрельбы кошками;
BloppinCats – заставить котов рикошетить от стен при выстрелах.

[PC] ROME: TOTAL WAR

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и введите нижеследующие коды:
Gamestop – все юниты стоят на 10% дешевле;
oliphaunt – возможность производить больше слонов;
Jericho – разрушение стен укреплений противника;
add_money 20000 – 20000 единиц золота.



[PC] CABELA'S BIG GAME HUNTER 2005 ADVENTURES

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, и используйте данные коды:
ai_drawmap = 1 – на карте отображается местонахождение игрока и животных;
ai_drawmap = 0 – на карте не отображается местонахождение игрока и животных;
bgh_animal freeze = 1 – животные замирают на месте;
bgh_unlockLevels – открыть все уровни.

[PS2] BURNOUT 3: TAKEDOWN

Для получения некоторых секретных автомобилей вам необходимо набрать определенное количество очков Takedown и Burnout:
Assassin Compact Car – 15 очков Takedown;
Assassin Coupe Car – 60 очков Takedown;
Assassin Muscle Car – 30 очков Takedown;
Assassin Sports Car – 100 очков Takedown;
Assassin Super Car – 150 очков Takedown;
Custom Compact Car – 10000 очков Burnout;
Custom Coupe Car – 50000 очков Burnout;
Custom Muscle Car – 25000 очков Burnout;
Custom Sports Car – 100000 очков Burnout;
Custom Super Car – 200000 очков Burnout.

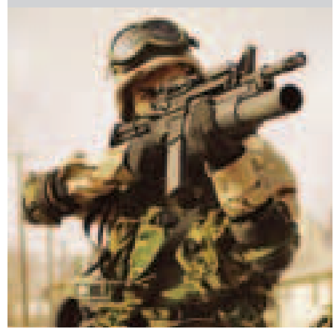
Чтобы покататься на более мощных машинах, вам придется получить определенное количество золотых медалей в режиме World Tour:
Compact DX Car – 4 золотых медали;
Coupe DX Car – 18 золотых медалей;
Muscle DX Car – 10 золотых медалей;
Sports DX Car – 25 золотых медалей;
Super DX Car – 32 золотые медали.

[PC] CODENAME: PANZERS

Для активации чит-кодов во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите одну из следующих команд:
MONEYSONG – добавить юниту 1000 очков престижа;
SPOTTHEBRAINCELL – добавить юниту 1000 очков опыта;
MRHILTER – позвать поддержку;
ICYCLEREPAIRMAN – свободная починка;
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – режим бога для всех юнитов;
MOTORHEAD – гибель от одного выстрела;
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK – выиграть миссию.

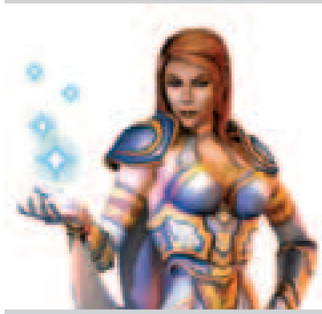
[PC] FULL SPECTRUM WARRIOR

В меню ввода кодов активируйте один из представленных читов:
SWEDISHARMY – медленная игра;
MERCENARIES – бесконечное оружие;
NickWest – режим больших голов.



[PC] KOHAN 2: KINGS OF WAR

Чтобы получить доступ к режиму использования кодов, нажмите во время игры клавишу [ENTER]. В окне



ввода читов используйте приведенные далее читы:
Victoryismine – выиграть миссию;
Wasted – проиграть миссию;
Lasik – открыть всю карту;
Gimme – получить 100 единиц золота.

[PC] WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Во время игры нажмите клавиши [SHIFT] + [ENTER], после чего можете использовать указанные читы:
Whosyourdaddy – режим бога;
Greedisgood – 10000 единиц Power и Requisition;
AlbertEinstein – все апгрейды для всех юнитов;
Allyourbasebelongstous – завершить текущий уровень.



[PC] HUNTING UNLIMITED 3

С помощью любого текстового редактора откройте файл config.cfg, находящийся в директории My Documents\Hunting Unlimited 3. Отыщите строку uset g_console «0» и измените ее на uset g_console «1». Снова запустите игру и нажмите клавишу [~] (тильда). Вводите читы:
g_set_fov # – изменить угол обзора (# от 0 до 360);
g_set_time #1.#2 – установка игровых часов #1 – часы, от 00 о 23, #2 – секунды, от 00 до 99.

[GBA] DONKEY KONG COUNTRY 2

На экране ввода паролей напечатайте один из представленных читов:
Freedom – открыть все этапы игры;
Onetime – получить доступ к музыкальным трекам;
Credits – посмотреть финальные титры;
Richman – начать игру с 10 банановыми монетами;
Helpme – начать игру с 15 жизнями;
Wellrich – начать игру с 50 монетами;
Weakling – начать игру с 55 жизнями.

[PS2] LETHAL SKIES II

Все представленные ниже коды вводятся в главном меню игры.

▼, R2, R1, ▲, ▲, L1, L2, L1, [Start] – открыть все миссии в режиме Campaign Mode;

R1, R1, R1, L2, L2, L2, ▲, ►, ▼, ◄, ▲, [Start] – открыть все миссии в режиме Dogfight;

L2, L2, ►, R1, R1, R1, ◄, ◄, R2, R2, R2, R2, [Start] – открыть все самолеты в режиме Campaign;

L1, R1, R2, R1, ►, ◄, ◄, ▲, [Start] – все миссии Sidetrack в режиме Campaign;

◄, L2, L2, L1, ▲, ▲, ▲, ▼, [Start] – все Special Missions в режиме Campaign;

L2, L2, ►, R1, R1, R1, ◄, ◄, R2, R2, R2, R2, [START] – открыть все самолеты;

◄, ►, ◄, ►, ►, ◄, ►, ◄, L2, R2, ■, ■, ■, [Start] – открыть все Extra Paint Designs для всех самолетов;

►, ►, R1, R1, ▲, L1, L1, L1, [Start] – открыть режим Time Trial.

[PC] THE SIMS 2



Во время игры нажмите одновременно клавиши CTRL + SHIFT + C, чтобы вызвать окно консоли. Теперь можете вводить читы:

Kaching – получить 1000$;
vsync (on/off) – активировать/деактивировать режим vsync;
help – вызвать список доступных команд;
StretchSkeleton – сделать своих подопечных выше ростом.

[GBA] VAN HELSING

Ниже приведен список кодов, открывающих все этапы игры:

9C1P!WLC1 – уровень Carriage Battle;
CG5B78*M1 – уровень Dracula final;
BF18KFMC1 – уровень Dracula's castle;
7BQ*248C1 – уровень Dracula's children;
DL5BF3QM1 – финальные титры;
8P$7D8KC1 – уровень Escape from castle;
65M5HL611 – уровень On the trail of the werewolf;
2S5M12111 – St. Peter's Basilica level
3X9M12111 – уровень Traveling by train;
54!5DV411 – уровень Valken the werewolf;
4H@5DH311 – уровень Vaseria Village.

[PC] SHELLSHOCK: NAM '67

Данные читы вводятся в главном меню игры:

noescape – режим бога;
kensentme – открыть все миссии и галереи;
norealguns – бесконечные боеприпасы;
freedelivery – все оружие.

READER'S HINTS

DOOM 3

1. Скелет по имени Джо

Добравшись до уровня Alpha Labs sector 4 в одной из камер, вы обнаружите человека, запертого в камере. Откройте камеру и расстреляйте его – на полу должен остаться скелет. Затем быстро бегите в соседнюю комнату и спускайтесь вниз на лифте. Оказавшись в комнате, на стене которой изображен знак радиационной опасности, подойдите к скелету. После небольшого монолога вы узнаете несколько интересных фактов о судьбе этого скелета и о том, что его зовут Джо (Joe).

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ_BLAYNE@NAROD.RU, МАРИНА ПЕТРАШКО_PETRASHKO@LIST.RU

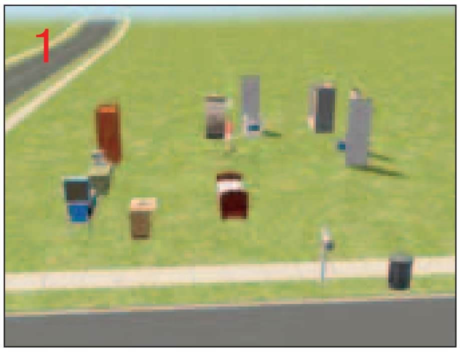
THE SIMS 2

ИДЕАЛЬНОЕ МИРОУСТРОЙСТВО

Разумеется, в игре, подобной The Sims, не может быть четкой конечной цели, вроде «победы над фашистами». Хотя почему бы не считать такой целью долгую счастливую жизнь и спокойную старость ваших Симов? Собственно, об этом мы и поговорим.
Для начала маленький совет покупателям версии The Sims 2 от «Софт Клаб». Если вы уже отчаялись найти серийный код, загляните под четвертый диск игры – и вы снова с нами!

ГОРОД ЭНСК

Вся игра проходит на территории «городков» – ограниченных участков карты, на которых необходимо построить дома и поселить симов. Эти участки могут быть импортированы из SimCity 4. Подгрузить можно только города маленького (small) размера, при этом карта почему-то зеркально отражается, и на ней остаются лишь дороги, идущие под прямым углом друг к другу. Растительность сохраняется почти вся (кроме пальм), а вот строения, а также животные и прочая фауна, увы, пропадают.
С самого начала на выбор предлагается немало разнообразных ландшафтов. Одновременно вы можете основать любое количество поселений и переключаться между ними. Учтите только, что готовых домов в начале игры будет ограниченное количество, и когда они закончатся, придется покупать пустые участки и возводить строения самостоятельно.
Запомните, цена жилища складывается из следующего: цены участка (напрямую зависит от его площади), стоимости материалов, из которых построен дом (только стены стоят одинаково, остальное, даже фундаменты, бывает подешевле и подороже), и количества техники и вещей, заранее приобретенных вами. Стандартные дома оснащены почти всем необходимым – ванной, туалетом, плитой... Всякой вновь созданной семье (состоит ли она из одного человека или из десяти) на первоначальные расходы дается 20 тысяч симолеонов, и в эту сумму нужно уместить как покупку нового дома, так и приобретение совершенно необходимых вещей, которых в нем может не оказаться, – дополнительных кроватей, гардеробов, холодильника или телевизора.
Удешевить жилье можно, во-первых, не построив или убрав фундамент (у него в игре чисто декоративные функции!); во-вторых, не слишком увлекаясь украшением помещений. Симы равнодушны к обоям и паркету, а о предметах, способных изменить состояние виртуала, написано в меню покупки (допустим, «комфорт +10»). Также весьма накладно строить второй этаж – лестницы почему-то очень дороги.
Совсем бюджетный вариант вы можете увидеть на нашей иллюстрации (1). Здесь вообще нет стен (кроме необходимых – например, унитаз обязательно должен стоять у стены).
Отсутствие комнат на настроение персонажа никак не влияет, а на сэкономленные деньги можно купить самые дорогие вещи. Хотя, есть вероятность, что такой дом станет хорошей приманкой для грабителей. Можно, конечно, приобрести сигнализацию, но выручит она или нет, в данном случае – вопрос еще неизученный. А вот гнева стихий владельцу такого дома бояться не стоит – в The Sims 2 всегда хорошая погода!



В ГОРОДСКОМ САДУ

Не думать, во что обойдется вам строительство, можно при возведении общественных построек. В основном эти новые виды строений делятся на магазины и сады. В садах симы отдыхают душой и улучшают настроение (можете построить там то, что вашим подопечным не по карману, – например, бассейн), в магазинах совершают покупки и тоже развлекаются. Не забудьте соорудить отхожие места во всех публичных зданиях, иначе виртуалы вместо удовольствия рискуют получить оконфузиться!
Строить магазины совершенно необходимо, поскольку, хоть еда и хранится дома в холодильнике, ее запасы ограничены. У голодного сима есть три выхода – заказать пиццу (весьма накладно), купить продукты по телефону и вызвать такси – именно таким способом можно переместиться в магазин или любой другой социальный объект. Последний способ предпочтительней.

ЯЧЕЙКИ ОБЩЕСТВА

Наконец поселок готов и подлежит заселению. Для этого придется создавать новые симо-семьи. Тоже увлекательный, но нелегкий процесс. Заметим, что чем больше членов в семье, тем интереснее ее жизнь, но тем сложнее ими управлять. Так что определитесь, играете ли вы «на очки» или «на интерес». В первом случае лучше ограничиться семьей из одного-двух человек, во втором можете завести больше. Маленькие детишки увеличивают сложность игры на порядок!
Прежде чем появиться в игре, ваш герой (или герои) должен получить какую-то внешность и биографию. В режиме городка выберите кнопку Families, затем Create new family. Приступаем к творению!
Сначала необходимо ввести фамилию потенциальной семьи, затем выбрать пиктограмму человека с плюсом – так вы создадите нового сима. Он появится на свет со случайно выбранным полом и внешностью, и вам дано будет шесть шагов, чтобы настроить все по своему выбору.
В закладке номер один вы задаете симу возраст, пол, полноту и цвет кожи.
Вторая закладка позволяет изменить голову персонажа, выбрав среди имеющихся шаблонов наиболее близкий к задуманному. На третьем шаге вы можете заняться «точной настройкой» формы головы. Здесь как раз есть одна тонкость. Вы можете настроить черты лица, двигая ползунки, а можете отдать предпочтение готовым подбородкам, лбам и носам из предлагаемого каталога. Причем, выбрав определенную часть лица, вы автоматически устанавливаете настройки других черт в среднее положение, хотя сами черты при этом не изменятся. Таким образом, даже если вы сделали персонажу максимально толстые щеки, переключитесь, например, на редактирование глаз, выберите готовые «моргалки» – и ползунок пухлости щек будет снова посередине, позволяя вам сделать рожу героя еще толще. Пользуясь этой особенностью, можно создавать совершенно монструозных персонажей (2)...



На последнем, шестом, шаге, вы сможете настроить личные качества вашего сима – аккуратность, серьезность и так далее.

О ПОЖАРАХ И ПОЖАРНЫХ

Самый важный предмет, который вам просто необходимо купить, – датчик задымленности (SmokeSentry SmokeSniffer 3000). Он находится в разделе Electronics / Small Electronics. Стоит всего 50 симолеонов, а установить его имеет смысл прежде всего на кухне. Плиты виртуалов могут самовозгораться, а пожарные из ваших подопечных никудышные. После того как за один пожар в созданную нами семью дважды наведался Зловещий жнец, мы поняли, что зря сэкономили на этом устройстве. Если же вы купите SmokeSniffer (3), то уже через несколько секунд после возгорания к вам прибежит квалифицированный пожарный. Кроме очевидной функции (тушение пожа-



ра), у него есть и еще одна – поговорив с ним, вы можете повысить уровень Social и завести новое знакомство. Только действовать надо быстро!

Вообще, если вы не хотите, чтобы «социальный зайчик» стал частым гостем в вашем доме, не ленитесь приветствовать и развлекать беседой не только обитателей соседних домов, но и простых виртуальных тружеников: почтальонов, разносчиков газет и славных парней из службы доставки пиццы (4).



Иногда, если какая-то виртуальная семья переживает не лучшие времена, оптимальным решением будет на какое-то время переключиться на их соседей. Играя за соседей, вы можете пригласить неудачников к себе и развеселить так, как сами они не смогли бы. Возможно, бедняги заявятся и без приглашения – не прогоняйте их!

ПРОСТЫЕ РАДОСТИ

Для удовлетворения некоторых потребностей симов требуется покупать весьма дорогие предметы. Однако даже совершенно простые и бесплатные занятия могут чудесным образом поднять настроение виртуалов.

Казалось бы, чего уж проще – лежи да смотри на звезды или плывущие облака. Щелкните на травке за порогом дома, выберите Stargaze или Watch Clouds (в зависимости от времени суток) – и вот уже fun и comfort растут как на дрожжах (5).



А из ежедневной газеты можно выжать целых два способа увеличить fun. Первый – разумеется, просто почитать ее (Read). Правда, иногда газетка попадается скучная, и тогда на помощь приходит второй способ – сделать из нее самолетик. Ни один сим не устоит перед искушением порулить бумажным аэропланом! Разумеется, не стоит забывать и об основном назначении газеты – поиск работы. Нанимаясь на работу, обращайте внимание не только на обещаемую зарплату, но и на то, соответствует ли будущая профессия желаниям виртуала.

НАСТАВЛЕНИЕ МОЛОДОЖЕНАМ

Если вы хотите, чтобы дети у вашей сим-пары появились «естественным» путем (то есть по ходу игрового процесса, а не были сгенерированы в начале игры), мало добиться любви между персонажами. Надо еще... правильно расположить кровать. Разумеется, она должна быть двуспальной, и к ней должны быть подходы с ОБЕИХ сторон. Трюки с переползанием друг через друга и перекатыванием на другую половину супружеского ложа симам до сих пор недоступны.

Если же дети уже есть, кроме очевидного горшочка, не забудьте купить пеленальный столик (Sanitation Station Baby Changing Table). Купать малышей в большой ванне пока нельзя, а детской ванночки, упоминаемой в руководстве, мы в игре так и не обнаружили. Однако смены пеленок достаточно

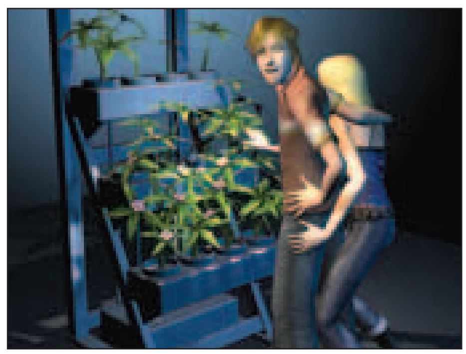




для приведения параметра Hygiene в нормальное положение (6).

Специально для родителей грудничков существует и «волшебный» предмет Pasteur's HomoGenius Smart Milk (он стоит 7500 Aspiration Points). Вы найдете его в разделе Aspiration Rewards (7). Используя этот чудо-пастеризатор, вы можете значительно ускорить развитие ваших виртуальных детишек.

Вообще же, в The Sims 2 полным-полно всяких хитростей и интересностей. Мы уверены, что на одной этой игре наша рубрика «Тактика & коды» могла бы существовать не меньше года. Но дальше вы уж постарайтесь разобраться сами, без наших подсказок. Уверены, вам будет интересно! ■



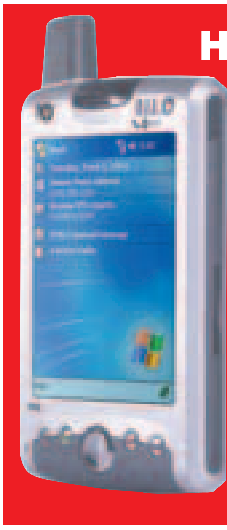
FORMOZA МЕНЯЕТ СТИЛЬ

Известная группа компаний «Формоза» объявила о программе дальнейшего развития общенационального компьютерного брэнда Formoza на ближайшие пять лет. В качестве основного лозунга выбран слоган «Компьютеры Formoza – если вы думаете о будущем», говорящий пользователям, что система, купленная сегодня, будет отвечать высоким требованиям в течение долгого времени. В поддержку узнаваемости брэнда Formoza будет запущен новый рекламный ролик и проведены многочисленные кампании в Москве и других городах России. ■



Купряшкин А. С., председатель правления ГК «Формоза».

HP СОБИРАЕТ УРОЖАЙ

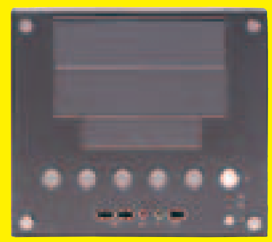


Недавно компания HP провела в Москве презентацию, на которой были представлены десятки новых устройств: LCD-мониторы, компьютеры и рабочие станции, ноутбуки и КПК. Не секрет, что в России одними из самых популярных являются КПК серии HP iPAQ – именно с этими новинками мы и хотим вас познакомить. Самой доступной из анонсированных моделей является iPAQ rz1710, цена которой будет находиться на уровне $300. Также был продемонстрирован и первый коммуникатор от HP – h6340, обладающий мощной начинкой и стильным дизайном. И, наконец, модель hx4700, настоящий hi-end среди всех доступных на сегодняшний день КПК – 192 Мбайт ОЗУ, 624 МГц процессор и небольшой тач-пад для управления мобильной Windows с помощью традиционного курсора. Не были названы лишь сроки поступления новинок в магазины. Есть вероятность, что к моменту появления этого номера в продаже бюджетное решение и коммуникатор уже можно будет купить, а hx4700 придется подождать две-три недели. Но, повторимся, это неофициальная информация. ■



BAREBONE ОТ ALBATRON

Еще одним производителем barebone-систем на рынке стало больше. Активно развивающаяся компания Albatron, известная многим своими видеоплатами, анонсировала модель под названием ABox 865G. Ее основой служит, как нетрудно догадаться по названию, чипсет Intel 865G. В систему можно установить любой процессор под Socket 478 с частотой FSB до 800 МГц и два модуля памяти DDR 400. Судя по всему, материнская плата не имеет AGP-слота, поэтому покупателям придется довольствоваться встроенным видеочипом Intel Extreme Graphics, производительность которого значительно уступает современным решениям от ATI и nVidia. Но, так как информация о продукте на день написания материалов была неполной, возможно, будут доступны версии с AGP или даже PCI-Express портом. С другой стороны, в пресс-релизе подчеркивалась низкая стоимость ABox 865G, что может сделать эту модель хорошим вариантом для нетребовательных к графической системе пользователей. ■

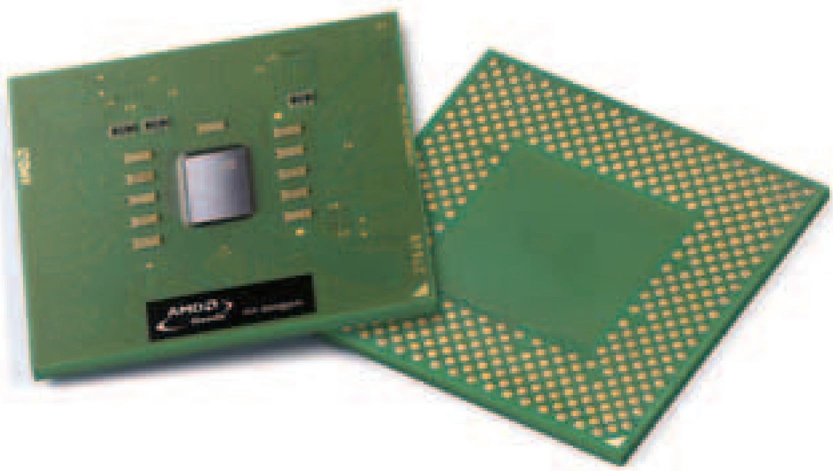


НАБОР ТУРИСТА ОТ THRUSTMASTER

В скором времени на российский рынок начнутся поставки необычного комплекта Thrustmaster Nomad («Кочевник») для владельцев ноутбуков. В него будут входить миниатюрная цифровая клавиатура (на многих моделях портативных компьютеров она отсутствует, несмотря на свою очевидную необходимость при вводе числовых данных), небольшая оптическая мышь с разрешением 800 dpi и стильные наушники-«вкладыши». Все устройства упакованы в компактный чемоданчик, который приятно взять с собой в командировку или, например, на дачу. ■



AMD ВЫПУСКАЕТ НОВЫЙ GEODE NX



Линейка мобильных процессоров AMD Geode NX, характеризующихся ультранизким энергопотреблением, пополнилась новой моделью с рейтингом 1250 (реальная тактовая частота составляет 667 МГц) и потребляемой мощностью 6 Вт. Кроме него в серии имеются версии 1500 (1 ГГц) и 1750 (1.4 ГГц). Данный чип является модернизированным настольным Athlon, что делает его не только экономичным, но и мощным решением. Пока AMD Geode NX используются лишь в промышленных терминалах и интегрированных устройствах, но в скором времени не исключено появление ультрапортативных ноутбуков на основе этого процессора. ■

ПОПОЛНЕНИЕ В СЕРИИ INSPIRE

Компания Creative, ведущий производитель мультимедийного оборудования для компьютеров, обновила свою популярную линейку акустических систем Inspire. На сегодняшний день она представлена четырьмя моделями разной комплектации и цены. Наиболее доступным вариантом, но в то же время достаточным для нетребовательных к компьютерному звуку пользователей, является Inspire T3000 формата 2.1. Любителям DVD понравится P5800, не только обладающая весьма привлекательной ценой, но и обеспечивающая достойное качество звука. Заядлым геймерам стоит обратить внимание на T5900 – мощное решение, параметры которого были специально оптимизированы для современных игр. И, наконец, топовая модель серии – Inspire T7900 формата 7.1 – позволит ощутить все прелести современного домашнего кинотеатра. Все новинки должны появиться в продаже уже в самое ближайшее время. ■





ЕЩЕ ОДИН МЕГА

Компания MSI является, наверное, самой прогрессивной из всех успешных тайваньских фирм: за небольшой период времени она вывела на рынок barebone-системы (занявшие далеко не последнее место по объемам продаж), ноутбуки, аксессуары к материнским платам и другие типы компьютерного оборудования. Недавно ею были анонсированы и MP3-плееры на основе крохотных 1-дюймовых жестких дисков от 1.5 до 4 Гбайт. Новинка называется MSI MEGA Player 518 и является прекрасным примером оптимального соотношения цены и доступного объема, так как миниатюрные винчестеры стоят намного дешевле флэш-памяти той же емкости, при этом размер самого устройства остается практически таким же. Вполне возможно, что очень скоро эти плееры доберутся до России и составят неплохую конкуренцию популярным у нас брэндам. ■

ВНЕШНИЕ HDD ОТ WESTERN DIGITAL

Компания Western Digital, один из крупнейших производителей внешних жестких дисков, анонсировала две новые линейки под названием Dual-Option и Essential, представленные моделями емкостью от 80 до 250 Гбайт; Dual-Option отличается также повышенной функциональностью. Устройства этой серии могут работать в двух режимах архивации данных (ручном и автоматическом). Помимо этого в них реализована технология Safe Shutdown, гарантирующая, что в случае отключения питания винчестера все находящиеся в процессе передачи файлы будут сохранены. Винчестеры Essential являются доступным решением и могут использоваться как переносные накопители большого объема. ■



НАСТРАИВАЕМ BIOS ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Производительность компьютера во многом зависит от правильной настройки параметров компонентов системы, ведь даже самое современное железо не сможет развить полную мощь в конфигурации по умолчанию. На скорость обработки данных влияют, главным образом, временные установки памяти в BIOS, а для высококачественной графики еще недостаточно иметь внутри корпуса топовую видеокарту. В этой статье мы постараемся дать наиболее полное и подробное объяснение, как можно настроить компьютер для работы с играми с помощью BIOS. Также мы рассмотрим наиболее интересные настройки, которые помогут ускорить загрузку компьютера или же активируют некоторые полезные функции.
Для наглядности был специально подобран игровой компьютер с неплохой конфигурацией, подходящей для большинства игр, способных загрузить даже современную систему «по полной» (описание тестовой конфигурации во врезке).

ЧТО ТАКОЕ BIOS

Эта аббревиатура составлена из первых букв слов Basic Input-Output System (Базовая Система Ввода-Вывода). Физически BIOS – маленькая микросхема на системной плате, а логически – совокупность программ для проверки и задания параметров аппаратной части компьютера.
При включении питания из BIOS запускается подпрограмма самотестирования (POST – Power On Self Test), которая проверяет все периферийные устройства (оперативную память, процессор, контроллеры жестких дисков и другие) на наличие неполадок. Далее обнаруживаются BIOS других устройств (например, видеокарты или контроллера SCSI), которые также сообщают о работоспособности отдельных частей компьютера. При выявлении каких-либо проблем пользователю подается сигнал (обычно в виде звука разной продолжительности из PC Speaker). Если же тестирование системы прошло успешно, другая подпрограмма BIOS настраивает чипсет на основе указанных пользователем параметров, распределяет ресурсы и запускает загрузчик операционной системы. Пользователь может вмешаться в этот процесс только на предпоследней стадии (то есть на стадии настройки).

НАЧАЛО

Сразу возникает вопрос: «Как вызвать подпрограмму настройки?». Наиболее распространены следующие комбинации клавиш (использовать их следует при появлении на экране первой заставки после включения): DEL, CTRL+F1 или ALT+F1. Если же ни одна из них не подошла, нужно обратиться к инструкции системной платы или поискать на экране надпись-подсказку (опять же, во время начальной фазы загрузки), например, «Press DEL to enter Setup» (см. «Экран 1»).
Панель настроек BIOS обычно выглядит как два столбика строчек на синем или сером фоне (как на картинке «Экран 2»), навигация по меню осуществляется клавишами курсора, вход в подменю – Enter, выход – Esc, а изменение параметров – +/- (PG↑/PG↓).

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО КОМПЬЮТЕРА

■ Материнская плата:	EPOX 8KDA3+
■ Процессор:	AMD 64 FX
■ Видеокарта:	ATI Radeon 9800 Pro
■ Память:	256 Мбайт Kingston (PC3200)
■ Жесткий диск:	80 Гбайт Seagate
■ Оптические дисководы:	DVD+/-RW, CD-RW

СОВЕТ

Чтобы избежать возможных проблем при неправильной настройке BIOS (компьютер может включаться с ошибками или показывать черный экран), нужно запомнить или записать на бумажку изменяемые параметры и их начальные значения – тогда в случае неудачи всегда можно будет восстановить гарантированно рабочие настройки.

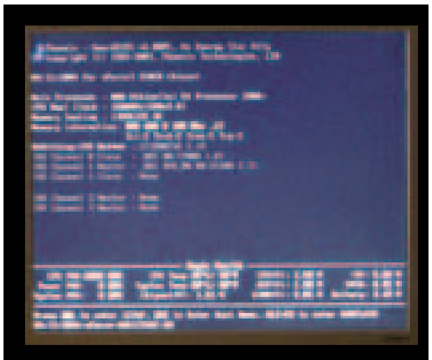
НАСТРАИВАЕМ

Если у какого-либо пункта есть подменю, то слева от названия имеется маленький треугольник. Каждая опция сопровождается кратким описанием, появляющимся в нижней части экрана. Познакомимся подробнее с меню, останавливаясь главным образом на ускоряющих работу настройках.

Standart CMOS Setup (стандартные настройки CMOS) конфигурирует такие параметры компьютера, как системное время, IDE-устройства, поддержку дисковода и реакцию самотестирующей программы на обнаруженные ошибки (отсутствие каких-либо периферийных устройств, например клавиатуры). Данное меню дает возможность немного ускорить загрузку компьютера на начальной стадии (если установить параметры дисков вручную, то не будет тратиться время на их автоопределение). На современных платах, как правило, это происходит автоматически, и тогда напротив пункта «IDE Channel 0 Master» следует выставить лишь значение «Manual» (Ручной режим) (Экран 3). Данную процедуру следует провести с каждым каналом (выбирается соответствующая опция), а при отсутствии какого-либо устройства отключение производится путем указания «None» в соответствующем подменю.
Напомним, что к IDE подключаются жесткие диски и оптические приводы (CD, DVD+-/R/RW).

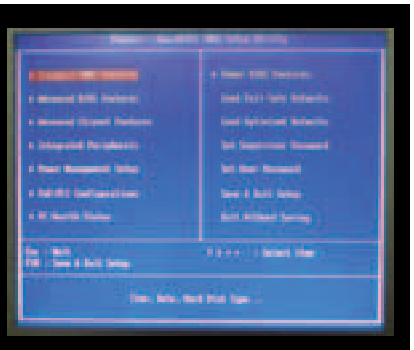
Advanced BIOS Features (расширенные возможности BIOS, Экран 4) – достаточно важный пункт. Он, хотя и не ускорит работу, зато позволит оптимизировать процесс загрузки. Здесь указывается приоритет устройств, на которых BIOS будет искать Boot-Loader операционной системы. Обозначив «First Boot Device» как «Hard Disk», мы сообщаем BIOS, что искать ОС нужно именно на жестком диске. В самой же первой строке «Hard Disk Boot Priority» выбирается тот HDD, на который установлена ОС (в том случае, когда дисков больше одного, Экран 5). Соответственно, остальные загрузочные устройства «Second/Third/Other Boot Device» устанавливаются в положение «Disabled», поскольку это исключит проблему, когда при случайно забытой дискете в дисководе компьютер откажется загружать ОС. Если в опции «Security» установить значение «System», то включение ОС не будет производиться, пока пользователь не укажет пароль (о котором мы поговорим чуть ниже).
Обычно при загрузке ПК проверяет дисковод и оптический привод на наличие загрузочных дисков. Отключив эту функцию, вы значительно ускорите процесс запуска системы.

Advanced Chipset Features (расширенные возможности чипсета). Это меню (Экран 6) является основным для настройки производительности как отдельных устройств, так и их взаимодействия в целом. DRAM Configuration определяет работу с оперативной памятью: именно здесь выставляются временные задержки, напрямую влияющие на скорость и стабильность системы.
При работе с памятью доступ к столбцам и строкам матрицы памяти происходит не одновременно, и чтобы чип успел определить адрес и ячейку, требуется некоторый промежуток времени между этими операциями, для чего и предназначен параметр RAS# to CAS# Delay (задержка между RA- и CA-стробами). Теоретически уменьшение значений ускорит работу с RAM, однако на практике не любая память будет способна работать с минимальным значением тактов. По умолчанию (или в авторежиме) этому параметру обычно присваивается максимальное значение, что снижает вероятность возникновения ошибок чтения/записи, но вместе с тем и замедляет обработку данных.

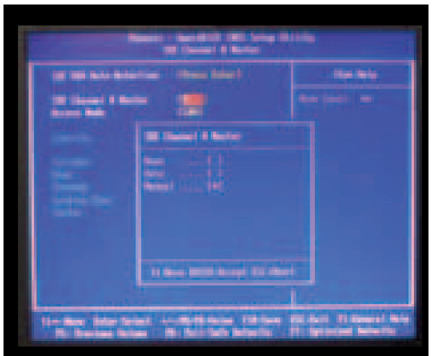


Экран 1: Начальный этап загрузки. На экране видна информация о температурных режимах и режимах питания. На предпоследней строке снизу находится информация о том, как вызвать подпрограмму настройки или перепрошивки BIOS.

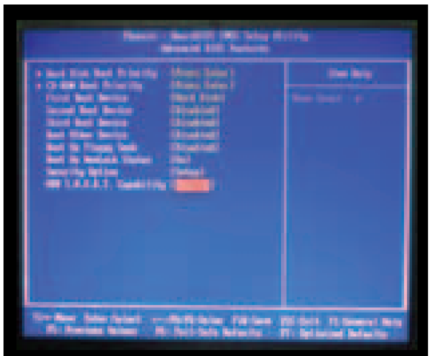
RAS – Row Address Strobe – Строб адреса строки. CAS – Column Address Strobe – Строб адреса столбца.



Экран 2: Основное меню программы настроек BIOS.



Экран 3: Ручное переопределение параметров IDE устройства.



Экран 4: Меню расширенных настроек BIOS.

СОВЕТ

За один раз лучше всего уменьшать Trcd на минимально возможное количество тактов, после чего следует перезагрузиться и проверить стабильность работы. Точное число определяется опытным путем.

CAS# Latency (задержка CAS) устанавливает число циклов, требующееся для получения данных из памяти после запроса. Соответственно, чем меньше количество тактов – тем лучше, однако этот параметр изменять следует с осторожностью, поскольку слишком малое значение на «медленном» чипе памяти приведет к разрушению данных. Стоит принять к сведению тот факт, что снижение этого значения с трех тактов (по умолчанию) до двух увеличивает общую производительность практически на 2.5%.

Row Precharge Time (длительность перезаряда строки) определяет количество тактов, за которое чип памяти сможет обновить данные. Как и у предыдущих параметров, его снижение ускоряет работу, но минимальный тайминг может привести к нестабильности некоторых модулей DDR.

Max MemClock (максимальная частота памяти). В этом меню пользователь может самостоятельно указать максимальную рабочую частоту памяти. Естественно, чем выше значение, тем быстрее работает память, однако при увеличении этого числа даже до 133 МГц тестовый стенд переставал запускаться.

Min RAS# Active Time (минимальное время жизни RAS) позволяет указать, какое время будет активен RAS#. Эту цифру нужно попытаться снизить, поскольку она влияет на общую длительность цикла чтения/записи, однако малое значение может отрицательно сказаться на стабильности системы при внешне нормальной работе.

Все описанные настройки памяти часто определяются автоматически. Но если вы купили дорогую геймерскую планку памяти DDR с экстремальными параметрами, придется вводить их вручную. Обычно эти данные указаны в инструкции или на самом модуле памяти. Ваша задача – отыскать необходимые настройки в BIOS и привести их в соответствие с заявленными характеристиками вашей DDR.

СОВЕТ

Если во время игры компьютер перезагружается, попробуйте увеличить тайминги (количество тактов) в настройках DDR или рискните снизить частоту памяти. Все это скажется на производительности, но зато увеличит стабильность системы. Если сбои были именно в памяти, то после такой процедуры вы сможете нормально играть.

AGP Aperture Size (размер апертуры AGP). Задавая различные значения этого параметра, вы можете изменять объем ОЗУ, выделяемый для хранения текстур. Однако современные видеоакселераторы не пользуются этой функцией ввиду немалого количества памяти на самом видеоадаптере. А если у вас ноутбук или вы решили поиграть на офисном компьютере, то эти знания пригодятся.

Практика показывает, что оптимальный диапазон AGP Aperture Size – 64-128 Мбайт, поскольку при больших цифрах возможны некоторые сбои в работе компьютера, а при малом объеме наблюдается некоторое «подтормаживание» в играх.

AGP 3.0 Speed (скорость работы AGP третьей версии). Имея высокопроизводительную видеокарту, поддерживающую новейшие функции и стандарты, смысла выставлять здесь что-то, кроме 8x, нет, ведь в противном случае обработка графической информации замедлится.

AGP Fast Write (быстрая запись в AGP). Если видеокарта поддерживает эту опцию, ее обязательно стоит активировать в BIOS, поскольку только тогда процессор сможет напрямую обращаться к графическому адаптеру минуя оперативную память, – итоговая скорость обработки 3D-изображения может значительно возрасти.

AGP Sideband Address (адрес обратной полосы AGP). Установка позволит видеокарте выдавать дополнительные запросы без задержки. Эта опция, так же, как и предыдущая, зависит от аппаратных возможностей акселератора и процессора. С активированным AGP SBA возможна нестабильная работа в том случае, если вы разогнали свой CPU, увеличив частоту шины (FSB).

СОВЕТ

Если имеющиеся внутри компьютера платы (не обязательно видеокарты) поддерживают какие-либо новейшие технологии, то крайне желательно активировать в BIOS соответствующую функцию (при наличии такой настройки), поскольку это даст возможность наиболее полного взаимодействия всех компонентов системы.

Integrated Peripherals (интегрированная периферия, Экран 8). Данное меню позволяет конфигурировать (например, отключить ненужные) устройства, встроенные в материнскую плату, тем самым ускоряя инициализацию оборудования при включении. Допустим, вы купили себе мощную аудиокарту и хотите отключить встроенную. Похожая ситуация может быть и с сетевым адаптером.

IDE Function Setup (настройка функционирования IDE, Экран 9). Это подменю задает установки IDE-устройств. Здесь можно отключить ненужные контроллеры (например, SATA, если ни один жесткий диск в системе не поддерживает этот интерфейс, или RAID при установке менее двух винчестеров). Не стоит пренебрегать только двумя параметрами – IDE DMA Transfer Access и IDE HDD Block Mode. Их следует активировать (то есть выставить значение «Enabled»). Первый обеспечит прямой доступ к памяти для всех дисковых устройств (тем самым повысив стабильность и скорость записи/чтения), а второй позволит читать данные большими блоками (до 64 Кбайт вместо 512 байт).

USB KB/Mouse Support (поддержка USB клавиатуры/мыши). В положении «Disabled» возможность работы с этими устройствами через универсальную последовательную шину (USB) исключается.

Audio/Lan/Modem. «Auto» напротив этих пунктов говорит о том, что BIOS активирует интегрированный в материнскую плату контроллер соответствующего устройства (Экран 10). Отключать опции стоит при наличии отдельной PCI-платы для выполнения аналогичной задачи (аудиокарта, сетевой адаптер, модем).

Init Display First. При наличии нескольких видеоадаптеров система начинает инициализи-



Экран 5: Выбирается приоритет загрузки с жестких дисков. Первое загрузочное устройство находится в верхней строке.

ровать первым тот, который указан в этом меню (то есть подключенный либо к PCI-, либо к AGP-слоту).

СОВЕТ

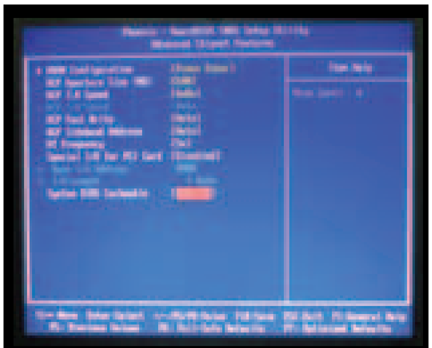
Чтобы разгрузить систему, устройства (например, встроенные в материнскую плату), которые не используются в работе, следует отключить. Это позволит избежать некоторых конфликтов при распределении BIOS аппаратных ресурсов.

Power Management Setup (настройки питания) определяет поведение компьютера в PowerOff состоянии и реагирование на сигналы от различных устройств. Возможно также использовать автоматическое включение (работа ПК в качестве будильника).

СОВЕТ

Для уменьшения энергопотребления можно установить время, через которое будут сначала отключаться различные компоненты компьютера, а потом и вся система в целом. Здесь же имеется очень удобная функция, появившаяся на материнских платах сравнительно недавно, – включение питания при помощи мыши или клавиатуры.

PC Health Status (статус жизни компьютера). Это весьма важный пункт, поскольку здесь



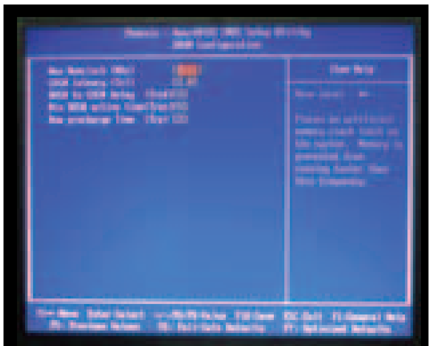
Экран 6: Расширенные настройки чипсета.

настраиваются температурные режимы работы процессора и устанавливается критическое значение температуры, при достижении которого процессор отключается. Чтобы обезопасить CPU от перегрева, ACPI Shutdown Temperature устанавливается в максимально допустимое для конкретного процессора положение (желательно этот порог еще и занизить, чтобы наверняка избежать поломки).

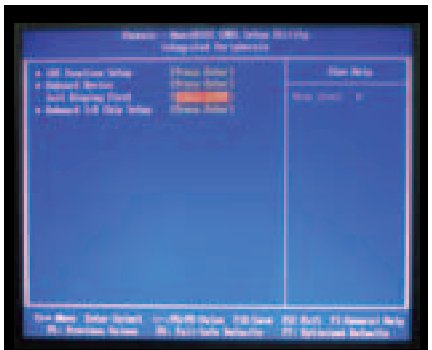
СОВЕТ

Если во время игр компьютер перезагружается или выключается, то, возможно, это связано с перегревом процессора. Проверьте PC Health Status, чтобы убедиться, работает ли вентилятор. Если температура процессора выше 70 градусов в BIOS, то он точно перегревается. Это может быть вызвано несколькими факторами: очень жарко в комнате, процессор разогнан, кулер стоит неровно, высохла или вытекла термопаста. BIOS может помочь вам выявить причину.

Power BIOS Features (возможности управления питанием) – самая опасная конфигурационная программа, поскольку при неправильных настройках можно запросто сжечь процессор или память. Самым безобидным параметром является System Performance, который имеет два значения: «Normal» и «Turbo» («Fast»). При наличии брэндовых устройств система должна заработать в быстром режиме (и тогда прирост производительности бу-



Экран 7: Настройка таймингов памяти.



Экран 8: Конфигурирование интегрированных в материнскую плату устройств.

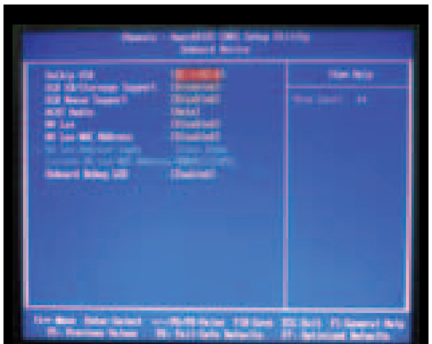
дет виден невооруженным глазом), в противном случае компьютер просто не загрузится. Остальные пункты перенастраивать не рекомендуется, поскольку повышение напряжения/частоты процессора/памяти/видеокарты может негативно сказаться на нормальном функционировании данных компонентов (или же вообще вывести их из строя).

СОВЕТ

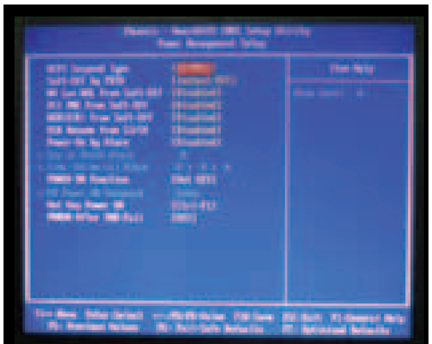
Некоторым продвинутым пользователям (оверклокерам) удается с помощью этого



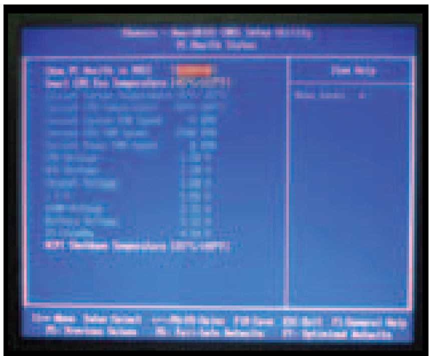
Экран 9: Определение параметров контроллера IDE.



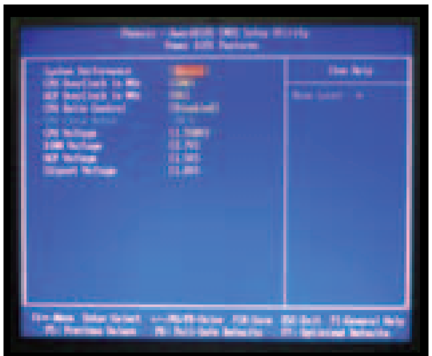
Экран 10: Встроенные устройства.



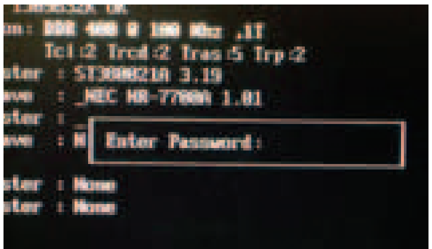
Экран 11: Управление питанием компьютера.



Экран 12: «Жизненные» параметры процессора.



Экран 13: Управление питанием в BIOS.



Окошко для ввода пароля при установке функции Security в положение System.

пункта настройки увеличить частоту процессора, например, с 2 ГГц до 3 ГГц. Однако это опасные эксперименты.
Мы же предлагаем при нестабильной работе компьютера в играх попробовать понизить частоту CPU. Таким образом можно бороться с перегревом, скомпенсировать влияние дешевой материнской платы или некачественных модулей памяти. Конечно, производительность уменьшится, зато игра перестанет вылетать или виснуть на самом интересном месте.

Load Fail-Safe/Optimized Defaults (загрузка безопасных/оптимизированных настроек). Если вследствие каких-либо экспериментов с параметрами загрузка компьютера окончится неудачей, путем выбора соответствующего пункта возможно восстановить заводскую настройку (безопасную или оптимизированную).

Set Supervisor/User Password (установить пароль пользователя/администратора). Опция пригодится, когда нужно ограничить доступ к программе настройки BIOS. При активизации пароля супервизора изменить что-либо может лишь тот, кто знает секретную комбинацию. Ограничения же позволяют просматривать, но не изменять установки.

Save & Exit Setup (Сохранить и выйти). После внесения корректив в конфигурацию потребуется сохранить настройки в CMOS, что и делается посредством этого пункта.

Exit Without Saving (выйти без сохранения). Если вы не уверены в корректности введенных значений, существует возможность закрыть программу установок без сохранения результатов ваших экспериментов.

ПРОБЛЕМЫ

Часто после настройки какого-либо параметра в BIOS (особенно изменения частот работы или таймингов) компьютер вообще перестает загружаться и подавать признаки жизни. В таком случае требуется проделать следующее:

1. Выключить компьютер и отсоединить питающий кабель.
2. Снять крышку с системного блока, чтобы получить доступ к материнской плате (обычно это левая сторона корпуса).
3. Найти на материнской плате батарейку, питающую BIOS при отсутствии внешнего напряжения.
4. Рядом с батарейкой (в радиусе двух сантиметров от нее) должна располагаться трехпиновая перемычка, которую следует переставить на соседние контакты примерно на 10-30 секунд, после чего вернуть ее на прежнее место (иногда нужно просто замкнуть два контакта).
5. Собрать все обратно, не забыв подключить питание к блоку.

Выполнив вышеперечисленные пункты, мы вернули установки BIOS по умолчанию (заводские). Теперь можно снова приниматься за эксперименты. Зная, изменение какого параметра повлекло за собой такие отрицательные последствия, стоит быть более аккуратным с его настройкой или же вовсе остановиться на исходном значении.
Если перемычки на вашей плате нет, то следует вытащить батарейку на несколько минут. Это также приведет к сбросу настроек BIOS.

ЧТО МЫ ПОЛУЧИЛИ

В итоге, правильно настроив и сконфигурировав все компоненты компьютера из BIOS, можно добиться прироста производительности в играх примерно на 10%, плюс к этому немного увеличится скорость полной загрузки до момента начала работы. Если же влияние измененных параметров не так сильно скажется на системе, главным достижением будет стабильная работа. Так что в любом случае стоит потратить некоторое время на настройку и тестирование произведенных изменений для обеспечения лучшего функционирования всех частей игровой системы. ■



Косплей – штука занятная. Его проще показывать, чем рассказывать о нем, – одна фотография косплеера порой может сказать больше, чем посвященная ей страница убористого текста. Тем не менее, команда «Банзай!» не может больше обходить вниманием столь животрепещущую тему, давно просившуюся на наши страницы. Постоянным читателям «СИ» вряд ли нужно объяснять этимологию слова «косплей»: пришедшее из Японии поветрие шить костюмы персонажей из игр или аниме, а затем щеголять в обновках на радость себе и друзьям, давно захлестнуло и российский фэндом.

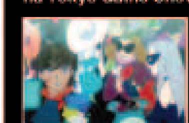
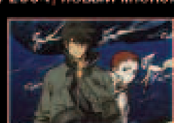
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

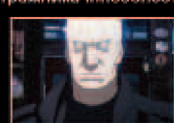
В Японии косплей как значимое явление на поп-культурном горизонте обозначился в семидесятых годах прошлого века, когда резко выросло число любителей научной фантастики и фэнтези, объединявшихся в клубы и весело сходивших с ума без всякого вреда для окружающих. Собственно, движение ролевиков и во многом параллельные ему клубы «исторической реконструкции» изначально подразумевают косплей – полевые игры в рыцарских доспехах, костюмах эльфов и магов – просто ролевики пользуются немного иной терминологией. Японские фэны НФ-кинематографа и аниме удачно дополнили фэнтезийную тусовку, и уже в начале восьмидесятых на многочисленных фестивалях и конах наравне с эльфами и хоббитами замелькали имперские штурмовики из «Звездных войн» и персонажи Gundam. Бытует мнение, что косплеер должен не просто создать костюм любимого героя, но и доказать окружающим свое умение сыграть своего персонажа, сжиться с ним, буквально перевоплотиться в него. Именно поэтому косплей-сессии часто включают настоящие театрали-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете трейлер Gankutsou («Граф Монте-Кристо»), нового аниме от студии Gonzo; рекламный ролик скоро выходящего в России аниме «Последняя субмарина» (Ao no Rokugo); видеоматериал о косплее на Tokyo Game Show 2004; новый японский трейлер полнометражника Innocence.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ **С 18 ПО 21 НОЯБРЯ В** Центральном Доме Предпринимателя (ЦДП) в Москве состоится Третий московский аниме-фестиваль. Предварительное раписание доступно в сети на сайте компании MC Entertainment (http://www.mc-ent.ru/TMAF.html). В рамках мероприятия будут показаны «D: жажда крови», «Sin: создатели монстров», «Герои пяти планет», «Парящий на ветру», «Лабиринт сновидений», «Уроцукидодзи: легенда о сверхдемоне», пройдут фотосессии с косплеерами, бесплатные концерты, выставка работ российских манга-художников.



▶ **В ОКТЯБРЕ СТАРТОВАЛ** широкий кинопрокат корейского анимационного фильма «Фантастические дни» в кинотеатрах по всей России. Предварительное расписание вы можете увидеть в сети по адресу http://www.mc-ent.ru/wonderful_days.html.



▶ **В ПЕРВЫЙ УИК-ЭНД** американского проката полнометражный аниме-фильм Мамору Осии Ghost in the Shell 2: Innocence, демонстрируемый в 47 кинотеатрах, заработал $317722, попав на 28 место бокс-офиса.

▶ **БЫВШИЙ ПРЕЗИДЕНТ**, а ныне почетный советник Nintendo Хироси Ямаути объявил, что хотел бы видеть в





зованные представления, чаще всего юмористической окраски, где присутствующие разыгрывают определенную сценку с участием своих персонажей. В этом самая суть косплея, позволяющего оживить виртуального героя, перенести в реальный мир с экрана, страниц книги или манги, убедить всех в материальности этого существа.

Времена, когда косплееры самостоятельно шили собственные сценические костюмы, быстро прошли – в Японии образовался ряд компаний, специализирующихся на нуждах этой части фэндома. Одни фирмы предлагают уже готовые костюмы, другие – всевозможные аксессуары вроде ремней, пуговиц, макетов оружия, шлемов и даже ювелирных украшений, повторяющих те, что носят герои аниме и видеоигр; третьи компании представляют собой маленькие ателье, где можно заказать костюм, сняв мерку и оставив точные инструкции. Надо сказать, что покупные костюмы все равно приходится подгонять под размер и всячески доводить до ума, экспериментируя и добавляя характерные детали, которые часто бывают упущены при фабричном воспроизведении. Не остаются в стороне от запросов косплееров и крупные правообладатели: Square Enix, например, выпускает комплект серебряных украшений почти к каждой своей значимой RPG (ведь костюм Скволла из FFVII без шейного брелока Leonheart в глазах настоящих ценителей остается незаконченным!); корпорация Bandai исправно снабжает магазины десятками наименований товаров, необходимых косплеерам как воздух – вроде знаков различия для форменной одежды солдат Федерации или Зиона из Gundam; а известная среди коллекционеров моделей оружия фирма Marui является официальным партнером Capcom и создает точные копии «стволов», использующихся в играх серии Resident Evil.

На прошедшей в конце сентября Tokyo Game Show 2004, традиционно собирающей косплееров для огромной фотосессии, мы были просто поражены качеством и мастерством исполнения костюмов, а также гибкостью, хореографичностью,









ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывает диск с документальным фильмом Cosplay Encyclopedia. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 ноября.

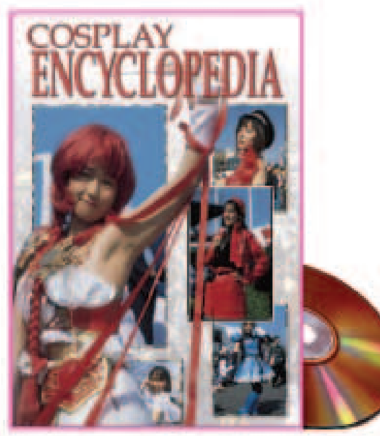
Вопрос:

Кого легко может косплеить Константин «Wren» Говорун?

1. Фэй Вэлентайн
2. Наруто
3. Астарота

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Voices of the Distant Star получает Сергей Терентьев из города Когалыма: Фурикури – это не игра.

харизмой и фотогеничностью японских фэнов. Казалось, десятки персонажей видеоигр, действующих лиц Final Fantasy и Metal Gear Solid, Persona и Kingdom Hearts, Guilty Gear и Street Fighter, каким-то удивительным образом оказались в толпе журналистов и геймеров, превращая внутренний дворик экспокомплекса Makuhari Messe в площадку для карнавала с непередаваемой атмосферой праздника видеоигр. Это совершенно особенное, уникальное ощущение, которое, может быть, смогут передать вам фотографии и видеоролики с выставки. В России косплей набирает обороты вместе с ростом фэндома. Энтузиасты подбирают себе костюмы, часто собственноручно шьют и изготавливают атрибутику – дороговизна покупки или изготовления качественного костюма выступает главной причиной задержки распространения косплея в стране. Историю нашего косплея как статусного мероприятия в программах конов принято отсчитывать с показа, прошедшего в 2002 году в рамках Третьего всероссийского фестиваля японской анимации в Воронеже и запомнившегося несколькими эффектнейшими костюмами героев игр. В Интернете действует веб-сайт http://www.cosplay.ru – там любой желающий может увидеть, как далеко заходит фантазия российских анимешников, когда дело касается перевоплощения в заэкранных персонажей. ■







СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Исследователь аниме Борис Иванов приводит следующие советы для косплееров-новичков:

■ **Идеальный костюм невозможен.** Это вопрос вкуса и точки зрения. Постарайтесь, однако, чтобы ваш костюм нравился хотя бы вам самим.

■ **Задумайтесь об узнаваемости персонажа.** Далеко не все персонажи и далеко не все костюмы легко узнать. Скажем, многие герои ходят в обычной японской школьной форме. Ее просто воспроизвести, но зрителям будет трудно угадать, чей именно это костюм.

■ **Прежде чем планировать костюм, решите, какое впечатление вы хотите произвести.** Перед тем, как выйти на публику, встаньте перед зеркалом и попытайтесь посмотреть на себя со стороны. Еще лучше – попросите прокомментировать ваш костюм кого-нибудь из честных друзей. Будьте готовы к тому, что костюмы косплея часто повод для веселья, а не для восторгов. Если над вами смеются – смейтесь вместе со всеми.

■ **Косплей – это не только костюм, но и человек.** Освойтесь со своим костюмом. Носите его естественно. Отрепетируйте наиболее выигрышные варианты позирования. Постарайтесь не только надеть костюм персонажа, но и подражать его походке, жестам, темпераменту.

■ **Костюм – это не только верх, но и низ.** Не забывайте, что костюму должна соответствовать обувь (особенно если косплей проводится в теплом помещении, где обувь не диктует погода).

■ **Не забудьте про причиндалы.** Хороший бутафорский меч может скрыть немало мелких огрехов в костюме. Только сделайте для него нейтральный (в смысле – не похожий на ножны) чехол для переноски. Наша милиция любит ссориться со всеми, кто носит по улице нечто, напоминающее боевое оружие.

■ **Лучше жевать, чем говорить.** Если косплей проводится организованно, и вам предстоит выйти на сцену, – придумайте себе номер. И, если это возможно технически, номер с движением и соответствующей музыкой. Помашите мечом, станцуйте (если умеете), изобразите боевую позу персонажа, спойте под фонограмму... Разговорную часть выступления лучше сократить до минимума – скажем, стандартной речевки вашего героя.

■ **Найдите свою пару.** Многие персонажи связаны теми или иными взаимоотношениями. Если в косплее участвует ваша аниме-пара, попытайтесь с ней договориться и придумать совместный номер.

■ **Не шейте на «живую» нитку!** Если вы не собираетесь что-то в костюме отрывать в процессе выступления, постарайтесь, чтобы все было пришито и приделано как можно прочнее.

■ **Нет черному под белым!** Классический совет, о котором часто забывают. Помните, что темное нижнее белье под светлым верхом – просвечивает. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition

составе компании не только игровые подразделения, но и анимационную студию, которая бы создавала фильмы на основе имеющейся в распоряжении Nintendo интеллектуальной собственности. Совет директоров во главе с Сатору Иватой должен решить этот вопрос в рамках планового заседания, намеченного на ноябрь.



▸ РЕЖИССЕР ЧАРЛЬЗ СТОУН (Charles Stone), который заведует постановкой американской киноадаптации игры Tekken, поделился своими соображениями относительно нюансов сюжета. По его мнению, не стоит досконально следовать сюжету игровой серии и лучше отказаться от большинства присутствующих в ней персонажей.





МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.audvd.ru/)



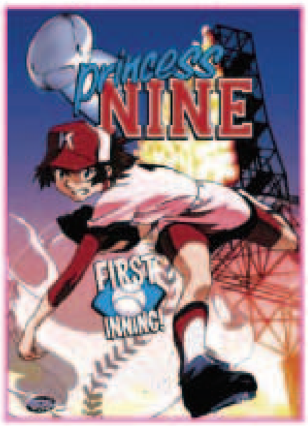
PARANOIA AGENT DVD 1: ENTER LIL' SLUGGER

Режиссер Сатоси Кон, 2004

★★★★★

С выходом на экраны «Однажды в Токио» Сатоси Кон окончательно и бесповоротно обосновался в когорте выдающихся режиссеров аниме, заняв место рядом с Мамору Осии и – страшно сказать – Хаяо Миядзаки. Впервые пробуя себя в качестве постановщика анимационного телесериала, Кон с видимой охотой возвращается к тревожным и мрачным темам, которыми пронизан его полнометражный дебют Perfect Blue. Каждая серия Paranoia Agent – как нырок в бездны человеческой психологии. Каждый раз – новая личность, страдающая тем или иным душевным расстройством, но сюжет – единый; затейливо выстраивающийся по мере того, как приоткрываются очередные карты зловещего пасьянса. ■





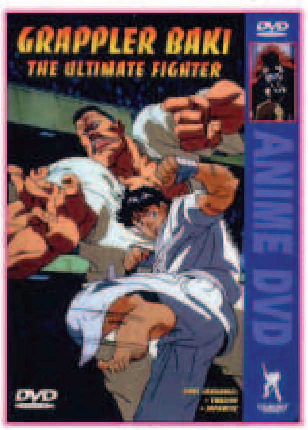
PRINCESS NINE DVD 1: FIRST INNING

Режиссер Томоми Мотидзуки, 1998

★★★★

Малоизвестный, но занимательный телесериал о женской бейсбольной команде, ломающей японские спортивные традиции. В отличие от американской феминистической агитки «Их собственная лига», это аниме – просто энергичный и позитивный рассказ о девяти девушках, их решимости идти к своей общей мечте, преданности родственникам и прочих милых вещах, которые тут отчего-то не выглядят вселенской пошлостью. Семейные ценности, оказывается, не такая уж плохая вещь, если подаются под правильным углом. Особенно, когда налицо неожиданно качественная анимация и мощный симфонический саундтрек. ■





GRAPPLER BAKI: THE ULTIMATE FIGHTER

Режиссер: данных нет, 1994

★★★

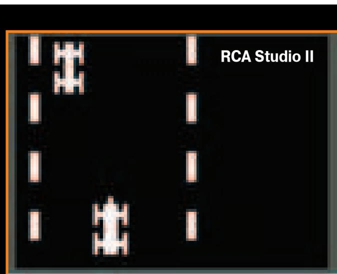
Совершенно обыденный, ничем не примечательный OVA-фильм о соревнованиях профессиональных каратистов. Есть аниме про бойцов-монахов, есть про мастеров капоэйра или ниндзя, ну а про каратистов сам бог велел снять что-то дюже пафосное, не шибко дорогое и в целом передающее накал поединка – эдакий аналог памятных по началу девяностых фильмов с каким-нибудь Ван Даммом. Тут вам и нелегальные бои без правил, проводящиеся на законспирированных рингах под покровительством могущественной корпорации, и сверхъестественные атаки с выдиранием нервов противника, и легкая второстепенная сюжетная линия – каноны боевика «про карате» соблюдаются железно. Открытым остается вопрос, найдет ли у нас Grappler Baki своего зрителя. Как ни верти, а времена «Кровавого спорта» ушли, причем, судя по всему, безвозвратно. ■

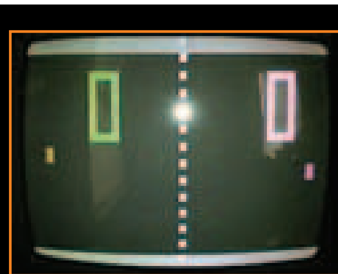


ПОКОЛЕНИЕ

Надеюсь, вы не слишком расстроились, увидев вместо привычной статьи наших английских коллег материал, подготовленный российскими авторами. Уверен, очередной рассказ порадует и самых хардкорных ретрогеймеров, и людей, просто желающих составить самую достоверную картину истории компьютерных и видеоигр, а заодно и скоротать вечер.





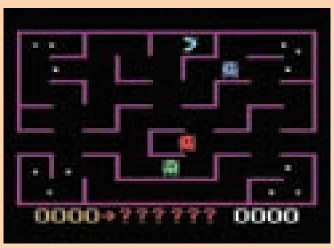




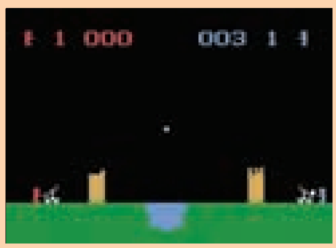
ODYSSEY²/PHILIPS G7000 VIDEOPAC

После отмены Odyssey 2, очередной вариации на тему Home Pong, Magnavox выпустила консоль, достойную имени своего знаменитого пращура-пионера. Приставка представляла собой плоскую пластиковую клавиатуру, что отвечало духу времени и всеобщей тенденции разработчиков к сидению на двух стульях – стремлению захватить рынки домашних компьютеров и консолей с помощью одного устройства. Для приставки было выпущено немало хороших игр: Turtles, Cosmic Conflict, клон Pac-Man K. C. Munchkin. Последняя игра стала виновницей подачи судебного иска со стороны Atari (на тот момент обладателя прав издателя Pac-Man на консолях), возможно, потому что игра на Videopac получилась много лучше…

Подобно Intellivoice, к Odyssey² выпущен модуль синтеза речи, музыки и звуковых эффектов The Voice of Odyssey². Это устройство по-новому расставляло акценты в таких играх, как Attack of the Time Lord или Smithereens, где в процессе метания камней катапультой в замок противника был слышен звук рассекаемого воздуха и удара булыжника о стену. Все же на слух приходится около 20% воспринимаемой нами информации.







Всего лишь за три года Atari под предводительством Нолана Бушнелла превратилась во флагман видеоигровой индустрии, но ей еще только предстояло закрепить за собой это звание и внести в историю игр немало страниц, полных легенд, интриг, несправедливости и низких гонораров.

В 1976 году появилось новое поколение приставок, таких как RCA Studio II или Fairchild Channel F, – помимо принципиально лучшего качества графики (спрайты наконец-то стали выглядеть, как простые сильно пикселизированные рисунки, а не просто абстрактные наборы квадратов), преимуществом этих приставок был слот для картриджа, который теоретически позволял неограниченно пополнять библиотеку игр. В то время на руках у Atari были лишь консоли с несколькими вариациями одной и той же встроенной игры на борту, к тому же и не единственные в своем роде на рынке. Продавались вариации Home Pong очень даже хорошо, однако очевидно, что компании была нужна новая приставка, чтобы удержать лидерство не только в залах игровых автоматов, но и на рынке домашних развлечений.

У команды уже был рабочий прототип приставки Stella (так назывался велосипед одного из разработчиков), когда стало ясно, что финансов даже такой компании, как Atari, не хватит, чтобы осилить ее доводку, массовое производство и рекламу. Единственным способом получить необходимые деньги была продажа компании.

Нолан Бушнелл вынужден был принять нелегкое решение (о котором, несмотря на очевидные плюсы, ему впоследствии пришлось пожалеть), и в октябре 1976 года Atari была куплена медиа-гигантом Warner Communications (с 1990 года, когда состоялось слияние с Time, он был переименован в Time Warner) за $28 млн. Atari сразу же получила так необходимую ей поддержку – Warner инвестировала в свое новое приобретение около $100 млн.

На эти деньги Бушнелл, кроме всего прочего, открыл первый Pizza Time Theater – ресторан, посетители коего, ожидая своих заказов, могли играть на аркадных автоматах в окружении механических животных. Таким образом он обеспечил доступ к аркадным играм для тех, кого не привлекали бары и бильярдные, в которых автоматы обычно стояли, или кого просто не пускали туда в связи с ограничениями по возрасту.

В результате дизайнерских изысканий и вышеупомянутых драматических событий, осенью 1977 года в магазинах появилась интереснейшая вещь модели CX2600 с девятью картриджами для нее.

DISCOVER ATARI

Сердце Atari VCS (Video Computer System, аббревиатура VCS была выбрана по аналогии с Fairchild VES (Channel F), Video Entertainment System) – 8-битный процессор 6507 с тактовой частотой 1.19 МГц – облегченная версия 6502, применявшегося в бытовых компьютерах. Оперативная память составляла 128 байт (да, именно сто двадцать восемь байт), притом, что общий объем кода игры (в ROM) не должен был превышать 4 Kb. Поначалу это было даже много – первые игры занимали около двух килобайт, но позже стало возможным переключение между частями по четыре килобайта каждая, так что размер игры мог вырасти в несколько раз. За вывод графики и звука отвечал разработанный Jay Miner чип TIA.

Нельзя сказать, что приставка находилась на переднем рубеже визуализации игрового процесса, но она обладала своими преимуществами перед мощными игровыми автоматами, к тому же стоила в разы дешевле.

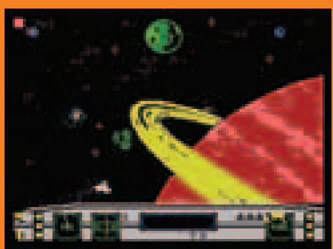
При первом взгляде на скриншоты так и хочется если не воскликнуть, то напечатать: «OMG! Какое же там разрешение?!» И действительно – внешне они напоминают фотографии кофты. Цветастой вязаной кофты с крупным и немного странным узором. Однако Atari 2600 удивительно здорово удавалось изображать градации цветов, поэтому, например, линии горизонта в играх для VCS выглядят реалистичнее и красивее, чем даже в играх для более поздних платформ. Кроме того, начинка этого электронного пирога обеспечива-

ATARI 2600

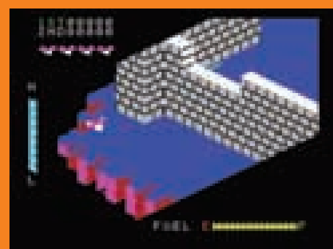
АЛЕКСЕЙ «PINBALL «1980-Е» WIZZARD» БЕСПАЛЬКО rockmag_net@fromru.com

COLECOVISION

Colecovision появилась в очень неблагоприятное для себя время – Atari была на коне, и выбить ее из седла было непросто даже более мощным оборудованием, чем приставка от компании по выделке кожи, к тому же вскоре западная консольная индустрия сколлапсировала под грузом трэша, так что довольно-таки качественные трансляции аркадных хитов, которые появились на Colecovision, также свалились в эту дыру.







ла достойный FPS большинству игр, что не было общим правилом тогда и не является им сейчас. При сравнении скриншотов ранних игр для Atari VCS со снимками игр Channel F того же времени видно, что разница в качестве между ними не так уж велика, и даже есть некоторое превосходство второй. Так что можно предположить, что и потенциал приставки от Fairchild не был раскрыт полностью.

В игре Adventure на код звука приходится 221 байт. Уже это проясняет, какой звук приставка выводила на динамик телевизора. Два однобитных независимых тридцатикилогерцевых генератора звука, работающих при 16 уровнях громкости. 16 тембров. 32 высоты тона (не все из них находились в строе друг с другом!). Все эти цифры позволяли помещать в игры по фильмам узнаваемые музыкальные темы, но замечательно и то, что игры получили достаточное количество тембров для вполне реалистичного озвучивания разных типов действий.

Что же. Пора включить этот агрегат и опробовать чудо прогресса в действии. Пока ничего не происходит, экран с периодами в несколько секунд меняет свой цвет, чтобы статичное изображение не выгорело на кинескопе – по сути, это скринсейвер. Игра необычно начинается с нажатия клавиши reset, и хорошо бы это не вошло в привычку, чтобы не начать запускать так ВСЕ игры.

Одна из важнейших черт игр VCS – вариативность. В большинстве из них была возможность нажатием специальной клавиши на приставке выбирать один из (обычно около полутора десятков) вариантов игры – менять количество игроков, скорость и траекторию полета снарядов. В принципе, это то, что потом выделилось в стандартный третий пункт меню – options (появлению которого в не меньшей степени способствовали конверсии с игровых автоматов с их скрытыми переключателями dip switches, позволявшими изменять настройки).

Конечно, разработчики могли заменить наличие различных режимов разнообразием уровней с меняющимися правилами игры, но до появления таких игр, как Gorf идея не одинаковых по графике и геймплею этапов с кульминацией в виде встречи с боссом еще не была принята как нечто само собой разумеющееся. Да и в тех играх не было иного логического финала, кроме проигрыша раньше или позже. Знакомая нам композиционная цельность с определенным (выигрышным) финалом игры присутствовала, пожалуй, лишь у игр жанра adventure и у стратегий. Кроме того, значок "27 игр" легче привлечет покупателя, даже понимающего, что это значит... В конце концов – может так удобней. В дополнение к этому на корпусе приставки был переключатель уровня сложности. С развитием видеоигр первоначальные значения этих селекторов упразднились, им придавали функции дополнительных внутриигровых клавиш, если единственной кнопки на джойстике Atari становилось недостаточно.

Джойстик Atari 2600 – минималистская классика консольного дизайна, приносящая ощущение игры на аркадном автомате (и не очень удобное управление) прямо к вам домой. Он надолго стал стандартом для игровых устройств и совместим даже с Sega Mega Drive 2! Для игр вроде Video Olympics (сборник вариаций PONG) удобнее были контроллеры-ручки (paddles), также в количестве двух штук лежавшие в коробке с приставкой. Эти пульты впоследствии помогли продать немало игр вроде Night Driver и Asteroids, в которые не так легко играть при помощи джойстика. Из столь простого оборудования и ограниченного объема данных удавалось извлечь такие поразительные вещи, как многоуровневый скроллинг фонов в Jungle Fever или оцифрованную речь в Quadrun. Девять вышедших при запуске консоли игр были подобраны на любой вкус, и несмотря на то, что через четверть века в них можно заметить некоторые не самые лучшие решения, они обладали хорошим запасом replayability, особенно, если было с кем играть, потому что большинство из них не были рассчитаны на однопользовательский режим. Другое дело, что в те времена никто и не дал бы вам играть одному – поскольку приставка стоила недешево и была новинкой, у вас в гостиной наверняка толклась бы кучка не слишком известных вам личностей, утверждающих, что они учатся в одном с вами классе. В комплект входили и гонки (Indy 500 и Street Racer), и игры, перенесенные с Home Pong (Video Olympics), и трансляция аркадного Tank (Combat позже стала прилагаться к приставке), и космический симулятор (Star Ship).

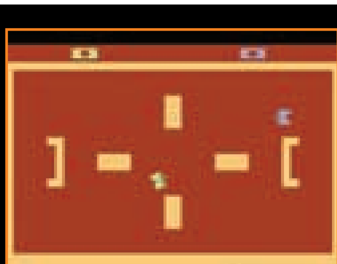
Рождество 1977 года оказалось нелегким для видеоигр – количество клонов Home Pong достигло критической массы, что привело к резкому падению количества покупателей, наступил первый кризис видеоигровой индустрии, но Atari пострадала от него меньше всех. В 1978 команда пополнила библиотеку игр домашними версиями классической Space War, разработанной в Atari Breakout и Gun Fight, в интерпретации Atari получившей имя Outlaw, чтобы не нарушать права настоящего автора.

ЖИЗНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Новый владелец компании принес и новый стиль работы – на смену неформальной атмосфере Atari пришла администрация яппи с кабальными контрактами и директорами, ничего не смыслящими в видеоиграх. Нолана Бушнелла, здорово лично заработавшего на про-



Atari VCS, 1977.

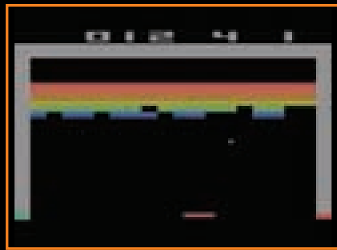








Нолан Бушнелл, 1976.







даже компании, ее судьба уже не сильно волновала. Соответственно, и компанию теперь не сильно волновал Нолан Бушнелл. Он покинул Atari в 1978, выкупив у Warner свои Pizza Time Theaters. По условиям контракта Бушнелл не должен был в течение некоторого времени после ухода работать в той же области, что и Atari, поэтому он вплотную занялся своей смесью Диснейленда и ресторана. «Я ушел, потому что считал, что все они были кучкой идиотов».

В одном из интервью этот факт подтверждается и Уорреном Робинеттом, программистом, который пришел в компанию осенью 1977: «Ларри Кэплэн делал игру с танками, которая называлась Combat. Ларри работал менеджером 2600 games group, когда я был нанят. Помню мой первый день на работе. Ларри сказал: «Твоя работа – делать игры. Так что иди и сделай какую-нибудь». Вот так, и никаких указаний насчет концепции. Он также сказал мне, что люди, заведовавшие маркетингом, были идиотами».

Pizza Time Theaters были переименованы в Chuck E. Cheese по имени талисмана – серого мышонка. К следующему десятилетию это была уже известная развитая сеть, состоящая из множества заведений. Существует и по сей день. Когда Бушнелл стал владеть деньгами, им еще больше стали владеть идеи – на его счету уже несколько десятков предприятий, последним из которых является маленькая компания по производству игр uWink, открытая в 1999.

Новое руководство ввело дресс-код и расписание прихода и ухода сотрудников. И это было первым ударом для команды, прежний босс которой ходил на работу в шортах и устраивал шумные вечеринки.

Приставка, продаваясь невысокими темпами, существовала уже более двух лет, когда на ней появился system seller, первый настоящий блокбастер, из-за которого ее нельзя было не купить, – Atari издала Space Invaders фирмы Taito из Японии. Впервые в истории в 1980 была приобретена лицензия для портирования аркадной игры на консоль. Что, конечно, не значит, что до этого домашние версии аркадных хитов не появлялись, – ранее игры просто передирались, выходя под другими названиями.

Несмотря на технические ограничения, Space Invaders для Atari 2600 получилась во многом лучше исходной версии. Во-первых, она цветная. Аркадная SI, построенная на оборудовании автомата Gun Fight 1975 года, могла только симулировать раскраску с помощью полосок пленки разных цветов (в отличие от последовавшей годом позже Galaxian, реализовавшей несколько цветов на программном уровне). Во-вторых, в нее гораздо приятнее играть, в ней лучше подобран звук, и игра ведет себя честнее. Словом, это вторая классическая версия.

Это был успех. Atari сделала более $100 млн. на этой игре, причем программист Рик Мэвра (Rick Maurer) получил только около $11 тыс. – в то время роялти не платили. Вскоре он уволился.

СЕКРЕТНЫЕ СИЛЫ ATARI

Ко всему прочему, чтобы более щедрые конкуренты не могли переманить лучшие кадры, нигде не было указано, кто именно принимал участие в создании игры. Это привело к появлению первого easter egg в игре, вышедшей вслед за Space Invaders, правда, не имеющей с ней ничего общего. В Adventure, самой первой консольной RPG, при выполнении определенных действий, больше связанных с культом Вуду, чем с прохождением игры, можно было найти комнату с инициалами программиста Warren'a Robinett'a. Секрет быстро раскрыл один двенадцатилетний геймер из Юты. Реакция руководства была положительной (аудитории секреты понравились, геймеры решили, что они придают играм дополнительное измерение и обозначают одну из целей), и easter eggs стали практиковаться довольно часто.

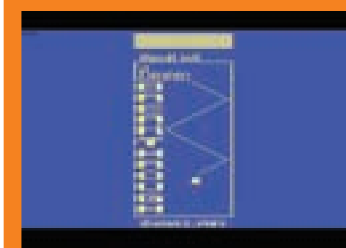
Warren Robinett: «Программисты были довольны геймдизайном как работой. Но когда выяснилось, что наша группа из дюжины человек – вся команда разработчиков для 2600 – делает сотни миллионов долларов для Atari, это стало выглядеть нечестно. В 1979 Atari была единственной, но вскоре четверо из той группы отсоединились, чтобы основать Activision, в следующем году еще 9 человек ушли, чтобы сформировать Imagic».

РОЖДЕНИЕ THIRD PARTY

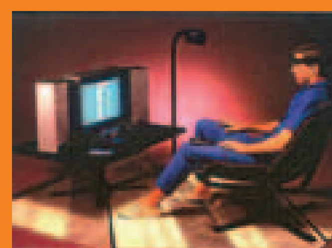
Недовольные новыми порядками сотрудники Atari сформировали Activision – первую независимую фирму, выпускавшую игры для VCS, в основном эти игры и составляют классику 2600 наравне с произведениями собственно Atari, Imagic и нескольких фирм поменьше. Pitfall, River Raid, Stampede – эти игры имели успех и вскоре были переведены на Mattel Intellivision, а потом и на другие платформы. В противовес анонимности разработок в Atari, работавший в Activision программист становился звездой. Уже на этапе просмотра рекламного ролика игра связывалась в голо-

MINDLINK

Одним из интереснейших, но так никогда и не запущенных в продажу устройств, был Mindlink. Действовал он очень просто – одевался на голову и читал мысли, передавая их по проводу в консоль… Конечно, аппарат просто реагировал на сокращения мышц лица и по-своему их интерпретировал – быть может, неплохой способ сохранить бодрый вид, но по большей части он вызывал у пробовавших его людей головную боль. На выставках, где Mindlink был представлен в компании с вариацией Breakout (хорошо не Space Invaders!), названной Bionic Breakthrough, его никто не принял всерьез, и аппарат решено было не выпускать.

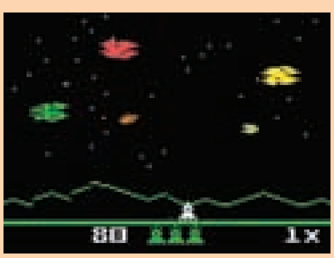


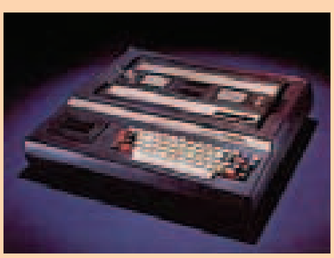




MATTEL INTELLIVISION

Первая 16-битная приставка вышла в конце 1979 и стала основным соперником 2600, причем соперником не из легких. Техническое превосходство давало о себе знать – и графика, и игровой процесс (а при покупке модуля Intellivoice – и звук) на Inty более детализированы и сложны по сравнению с 2600, а в библиотеке игр есть даже стратегии. Все это плод труда по большей части одной и той же культовой компании разработчиков Blue Sky Rangers, продолжавшей снабжать удивительно верных приверженцев Intellivision новыми играми вплоть до 1989 года! Производство приставки прекратилось только в 1990. На тот момент для консоли было выпущено 125 игр.















ве будущего покупателя с именем разработчика, не говоря о советах по прохождению «от создателя» в инструкции.

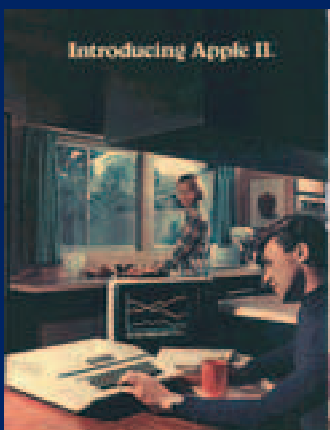
Последовав примеру Activision, множество компаний развернули производство игр для 2600, даже соперники – Mattell и Coleco – не упускали явной выгоды.

Но это не могло помешать самой Atari получать огромные прибыли. Трансляции Asteroids, Vanguard, Missile Command, Centipede обладали предсказуемо огромной популярностью наряду с оригинальными разработками консольного отделения, вокруг приставки сложился культ, и у каждого, кто еще не имел VCS дома, она непременно стояла в списке рождественских покупок.

Индустрия была на пике, а это значило одно: спускаться будет непросто. У Atari не было системы лицензирования игр, каковая позже появилась у Nintendo с ее Famicom и почти у всех стоящих платформ. То есть за право производить игры для платформы фирмы стали платить, но ведь лицензию могут и не дать – таким образом осуществляется минимальный контроль качества. В конце 1970-х никто и не предполагал, что игры для VCS будет делать кто-либо помимо Atari, и первые релизы Activision привели к судебному разбирательству, которое решилось в пользу молодой компании. Конечно, после этого количество независимых разработчиков многократ-

APPLE COMPUTERS

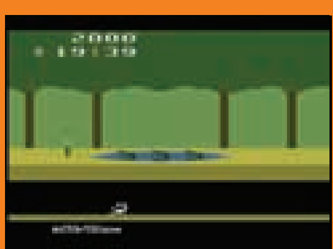
Со своим новым компьютером Apple II набирала обороты компания Apple, основанная Стивом Возняком (Steve Wozniak) и Стивом Джобсом (Steve Jobs) – компаньонами по Atari, вместе создавшими Breakout. До этого в 1976 году ими был собран Apple I. Выпущенный в количестве двухсот штук компьютер использовал телевизор как монитор для вывода текста и стоил $666,66, почти все экземпляры разошлись в течение десяти месяцев. Бежевый Apple II отличал промышленный дизайн (большинство домашних компьютеров собирались в гаражах и выглядели соответственно) – он выглядел «дружелюбно», чем и по сей день славятся компьютеры от Apple. Apple II стал первым по-настоящему массовым компьютером, многие знаменитые сегодня разработчики начинали с программирования игр на нем.

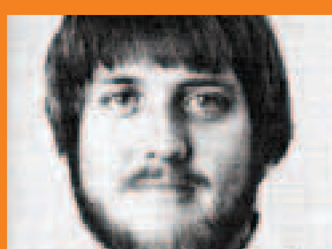


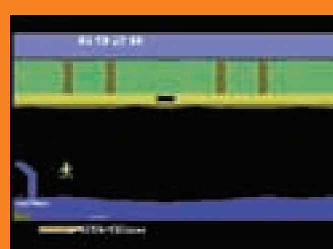


PITFALL

Дэвид Крэйн появлялся на фото, помещаемом на страницах ньюслеттеров Activision, чаще всех других программистов. Один из основателей компании, он стал автором многих хитовых игр, но именно Pitfall прославил его по-настоящему. Мир Pitfall был един и поделен не на уровни, а лишь на экраны, – можно было свободно вернуться на предыдущий. Целью Pitfall! было провести Гарри через 255 экранов глубокой глуши джунглей за 20 минут. Почему за 20 минут? Неужели сокровища взорвутся через 20 минут? На подобные раздумья просто нет времени, когда приходится с криком Тарзана раскачиваться на лианах и прыгать по пастям крокодилов, пока те закрыты. В 1983 году вышла Pitfall II: the Lost Caverns. В 10 килобайтах кода заключалась игра, по качеству исполнения и геймплея способная поспорить и с лучшими платформерами конца 80-х, фоном которой служила приятная на слух музыка, созданная будто за пределами возможностей чипа TIA.

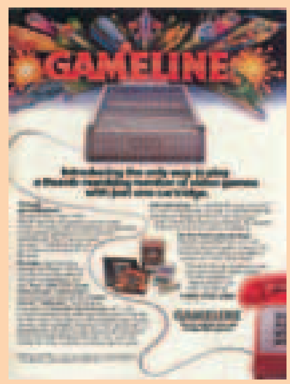






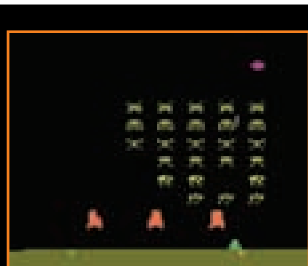
GAMELINE

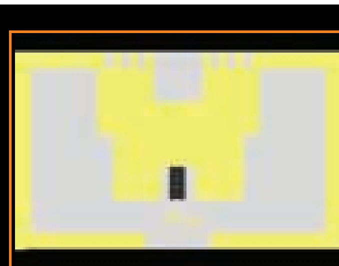
В 1982 году в США появилась служба Gameline, поддерживавшаяся компанией CVC. При помощи модема на 1200 бод за плату можно было на время ($1 в час) загружать с сервера компании игры на master module. Имелась возможность занести себя в таблицу рекордсменов штата. У каждого из членов семьи, подключенной к Gameline, был свой PIN-код, благодаря которому на день его рождения все игры для этой семьи становились бесплатны. Сервис вскоре почил в бозе, и на то был ряд причин. Во-первых, несколько крупных игровых компаний, среди которых, кстати, была и Atari, отказались дать разрешение на размещение их игр для скачивания, а во-вторых, картриджи подешевели настолько, что пользоваться временным доступом к ним стало невыгодно. Компания CVC с 1991 года именуется America Online.

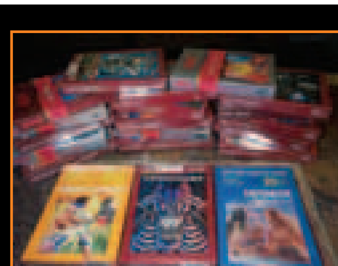








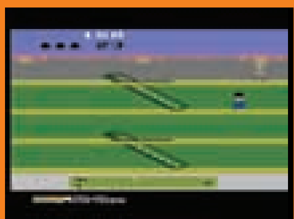




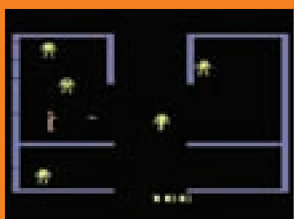
BONUS GAME!

Еще несколько игр, которые вас не разочаруют. Не всем им повезло стать хитами, но это некоторые из лучших вещей для приставки:

- **Keystone Kapers. Полицейский в погоне за вором. В те времена привычным было играть все же за полицейского.**



- **Berzerk. Трансляция аркадного хита вышла на славу, на этот раз умудрившись никого не убить.**



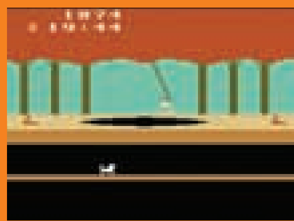
- **Boom Bang (Crackpots hack). Никогда избавление от вредителей не было столь динамичным занятием. Еще одна игра от создателей Tom Boy, улучшавших творения Activision.**



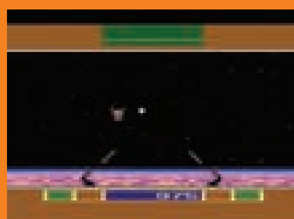
- **Boxing. Очень простая на первый взгляд, как, впрочем, и на второй (чего вы хотите, это конец статьи и у меня закончились хорошие шутки) симуляция боксерского поединка, обозреваемого сверху, попала в этот список за отличное управление и анимацию будто бы пластилиновых персонажей и наличие прото-комбо – раз-два-три-четыре…**



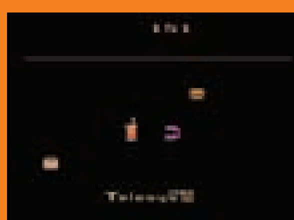
- **Tom Boy. Вообще-то, это ранний хак Pitfall с перерисованной графикой и заменой ненавистных крокодилов мирно лежащими бревнами. Понимаете? Это Pitfall, в который можно играть простым смертным!**



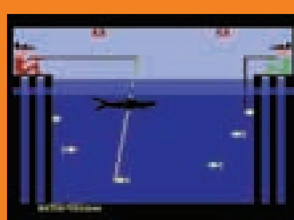
- **Earth Dies Screaming. Помимо необычной графики этот space-sim по одноименному фильму обладает самым лучшим названием во всей игровой истории.**



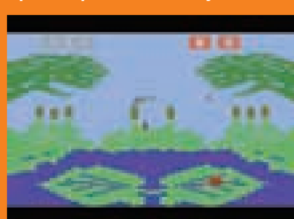
- **Fast Food. Пусть говорят, что поглощать еду между делом вредно для здоровья, но иногда это и есть способ выживания. В данном случае – цель.**



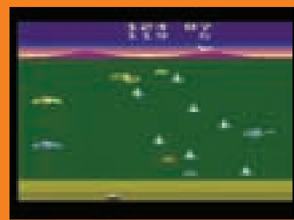
- **Fishing Derby. Клюет? Хорошую рыбалку в Fishing Derby не испортит даже акула.**



- **Frogs and Flies. Если и есть жанр игры – пейзаж, которым нужно просто любоваться, то эта игра достойна того, чтобы висеть в галерее. Просто прыгай и лови мух…**



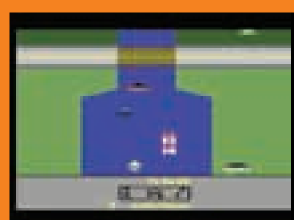
- **M*A*S*H* Помимо того, что это игра по одной из лучших комедий, она является еще и хорошим развлечением как для одного игрока, так и для двух пилотов, подбирающих раненых в окрестностях 4077.**



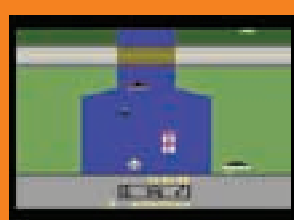
- **Pole Position. Несмотря на суровые упрощения в графике, аркадная трансляция сохранила самое важное – захватывающую дух скорость.**



- **River Raid. Одна из лучших и самых известных игр Activision очень неплохо смотрелась, когда на сцену только что вышла Xevious. Надеюсь, меня не признают шовинистом, если я уточню, что игру создала Кэрол Шоу (женщина) от начала и до конца своими руками!**



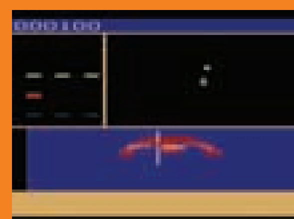
- **Robot Tank. И опять игра от Activision устанавливает новые стандарты. Более близкая по духу к аркадной Battlezone, чем трансляция самой Atari, игра была лучшим выбором для тех, кому нужен интересный и реалистичный (тут есть даже смена времени суток!) танковый симулятор.**



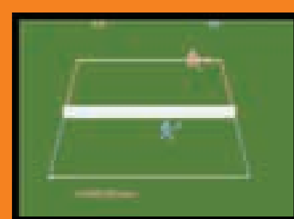
- **Stampede: Просто необычная игра, в которой верхом на лошади необходимо заарканить стадо… собак?!**



- **Star Trek – Strategic Operations Simulator. Это не трансляция классической компьютерной игры, это – порт от Sega с ее аркады, а значит долго въезжать в суть геймплея не придется. К счастью, замена векторных моделей на спрайты не сильно повредила этому замечательному космическому action с видом от первого лица.**



- **Tennis. Сначала подбросить мячик, потом отбить его или, отбив мячик, подбросить его… В этой игре подобные вопросы не возникают, все очень просто, и играть на равных с компьютером начинаешь, только приступив к игре.**





но выросло, правда большинство из них ничем, кроме как парой игр для 2600, так и не прославились. Стали появляться игры, распространение которых в более цивилизованное время было бы уже немыслимо. Здесь и «игры для взрослых» во главе с Custer's Revenge (Mystique), и Texas Chainsaw Massacre, где играющий выступал в роли маньяка с бензопилой, и «Pac-Man» в версии для 2600 от той же Atari.

НАЧАЛО КОНЦА

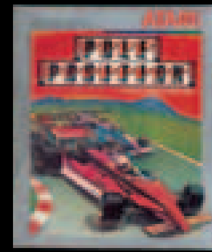
Став свидетелем небывалого роста продаж игр для 2600, а также популярности аркадной Pac-Man от











E.T.

E.T. создавалась в спешке к Рождеству 1982 года – на всю работу у создателей ушло 6 недель, за которые было сделано адвентюроподобное, мало чем напоминающее фильм, глючное, а оттого малоиграбельное произведение. За лицензию Atari выложила больше $20 млн. Игру издали тиражом 5 000000 экземпляров (посчитайте нули), превышавшим количество проданных Atari2600! Из них реализовано было только около 20%. Миллионы картриджей пришлось отвезти в пустыню Alomogordo, Нью Мексико, и закатать в асфальт неподалеку от нескольких миллионов копий картриджа Pac-Man и мест проведения первых испытаний атомных бомб, и никто, НИКТО не знает, где именно покоится одна из величайших ошибок игровой индустрии…





Namco, верхушка Atari решила выжать, и как можно скорее, из этих двух слагаемых максимальную прибыль. Программа была готова в самые сжатые сроки, что отразилось на ее качестве, – новый Pac-Man очень мало напоминал японскую сенсацию, потеряв в скорости и разнообразии. Проходя уровень за уровнем, невозможно было подметить что-то новое, причем из оригинала была выброшена большая часть графики и звуковых эффектов – игра потеряла свой стиль. Несмотря на это, было решено пустить ее в продажу в таком виде, ведь казалось, игра будет расходиться в любом случае, лишь бы на коробке были две надписи – Pac-Man и Atari. В определенной степени так и случилось, и несколько миллионов картриджей ушли без проблем. Но будущее игры определили отошедшая от шока публика, каток и несколько тонн песка.

Затем последовал еще больший провал с E.T., а потом подоспел и общий крах западной игровой индустрии.

В 1982 году, чтобы соперничать с новыми системами конкурентов, Atari запустила 5200, новую приставку, являвшуюся, по сути, компьютером Atari 400/800, но без клавиатуры (если у вас еще не появились стойкие ассоциации с Xbox, то самое время им будет, когда я скажу «отныне»). По сниженным ценам неплохо расходилась VCS, отныне («Xbox!») официально называющаяся 2600, в мае 1984 была анонсирована 7800. Atari успешно развивалась, но оттого, что почва была уже мертва, стала терять миллионы долларов ежедневно, и ее отделения, занимающиеся консолями и домашними компьютерами, были проданы семье Трэмиэль.

Среди основных причин коллапса традиционно выделяют перенасыщенность одинаковыми и не всегда качественными играми и массовое распространение недорогих персональных компьютеров, которые предоставляли поистине безграничные возможности по сравнению с приставками – ведь на них можно было не только играть, но и переписывать игры. И хотя цены на картриджи начали стремительно падать, нужны они были лишь немногим фанатикам и новичкам в видеоиграх.

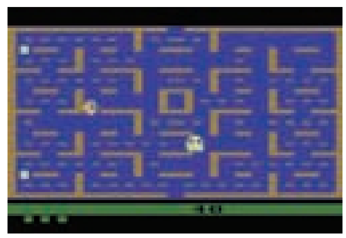
Джек Трэмиэль – основатель Commodore Business Machines, компании с долгой историей, в 1982 году выпустившей свой великий Commodore 64. Придя в Atari, он взял курс на покорение рынка домашних компьютеров, практически забросив поддержку приставок. Однако в 1986 все же увидела свет Atari 7800, да и 2600 пережила второе рождение на новой волне интереса к приставкам, поднятой только что покорившей штаты NES. Atari 2600 jr – консоль, ориентированная на тех, кто все еще не обзавелся приставкой, изменившая дизайн и снизившая цену по сравнению со старой VCS. В 1986 вышла одна из лучших игр на Atari 2600 – Solaris, заставляющая забыть, что у вас все же 2600, а не 5200 или 7800, неформальное продолжение Star Raiders, space-sim'a с элементами стратегии, наделавшего среди геймеров много шума в начале 80-х. Игра 1986-го года в отличие от Raiders предлагала не вид от первого лица, а более динамичный outside view, который позволил упростить управление и добавить эффектных сцен, таких как разгоняющийся и взмывающий в небо звездолет.

В связи с хорошей ценой ($50) Atari jr неплохо продавалась, и изредка для нее издавались новые игры весьма неодинакового качества – от жуткого порта Double Dragon, до гораздо менее продвинутого графически, но не растерявшего своей играбельности Klax.

В США и Европе продажи были прекращены только в 1989 году, в Азии – годом позже.

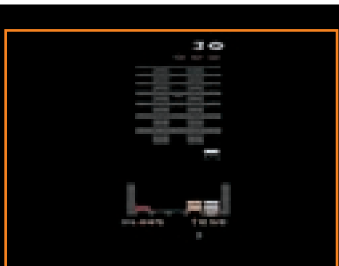
FIRE STILL BURNS

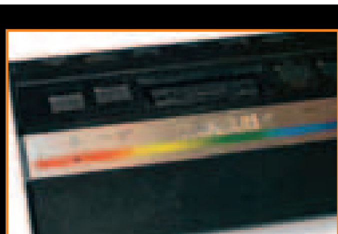
Новые игры для Atari 2600 до сих пор пишутся и даже издаются энтузиастами. This Planet Sucks, Sword Fight, Homestar Runner RPG – игр немало. Иногда неизданные игры представляются широкой публике на масштабных ретро-выставках вроде Classic Gaming Expo. Обычно прототип довольно быстро задампливается и выкладывается общественности, что, конечно, не может возместить расходы, но, по крайней мере, восстанавливает историческую справедливость. Самый известный, пожалуй, картридж, вышедший за последние годы, – Duke Nukem Forever – первоапрельская шутка 3D Realms 2003 года. Вообще-то это не совсем игра – просто красивая заставочная картинка, но картридж работает на настоящей приставке!



Сколько привидений? На самом деле – два. Чтобы отобразить все спрайты, Atari 2600 отрисовывает их поочередно с такой большой скоростью, что они кажутся прозрачными. Не самый приятный эффект, получивший название 2600 flicker.

Игры для Atari 2600 еще способны приносить прибыль в виде ретро-коллекций на дисках, или, что более интересно, миниатюрных приставок с десятком встроенных игр. В производстве последних отличилась Jakk's Pacific, выпускающая джойстики и ручки управления с дизайном 1977 года для подключения прямо к телевизору. И пускай иногда это выглядит, как простая попытка поймать веяние моды на ретро, очевидно, для многих те игры были чем-то большим, чем просто ступенью в эволюции. ■

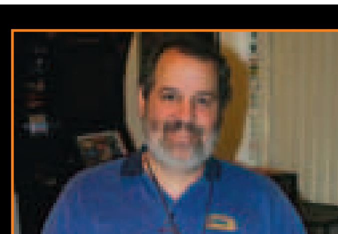




Atari 2600 Jr.,1986.



Демо-версия Homestar Runner.



Владелец того самого велосипеда Stella.

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

ГАРАНТИЯ

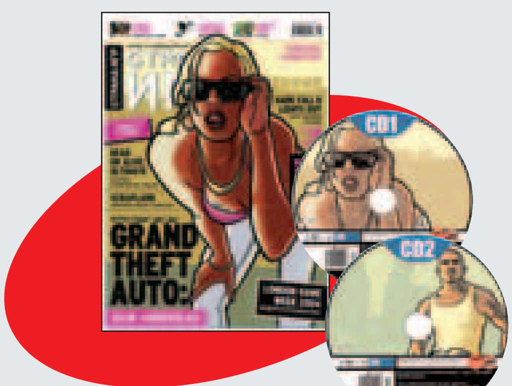
Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



230р за месяц (2 номера)

1380р за 6 месяцев (12 номеров)

2484р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



250р за месяц (2 номера)

1500р за 6 месяцев (12 номеров)

2700р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

подписной купон

Прошу оформить подписку:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ______________________ 2004 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________

область/край ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ______________________

телефон (код) ______________________

e-mail ______________________

сумма оплаты ______________________

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «______________» с ____________ 2004 г. месяц	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «______________» с ____________ 2004 г. месяц	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

На календаре за последними октябрьскими листочками (к слову, пользуется ли еще кто отрывными календарями?) уже притаился ноябрь, к сожалению, еще менее аппетитный с точки зрения киномана, нежели предыдущий месяц. Перечислю наиболее достойные «блюда» в «киноменю». Кроме долгожданных «Александра» и «Обители зла 2», обзоры которых читайте ниже, прокатчики за относительно небольшую сумму готовы показать любому желающему романтическую комедию со спортивным уклоном «Уимблдон» (4.11), обещающую быть веселой авантюру «Трое в каноэ» (4.11), пожарный триллер «Команда 49» (11.11) и еще одну комедию – на этот раз об афро-американцах – «Шашлык» (18.11). Такие вот пироги. Все складывается так, что до урожайного на премьеры декабря придется перебиваться DVD- и VHS-пайком.

АЛЕКСАНДР
ALEXANDER



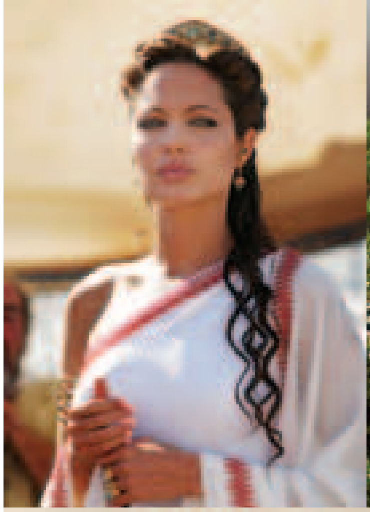
Режиссер: Оливер Стоун
В ролях: Колин Фаррелл, Анджелина Жоли, Вел Килмер, Энтони Хопкинс, Джаред Литоу, Розарио Досон
Жанр: исторический экшн

То был муж, о котором слагали легенды через сотни лет после его славных походов. Его завоевания, его жизнь были настолько невероятными, что даже подвиги героев древних мифов меркли на фоне его блестящих побед. Весь евразийский континент лежал у его ног, а солдаты его доблестной армии сражались и на выжженных солнцем землях Персии, и у покрытых снегом Гималаев. Его миссия на Земле окончилась в 32 года, но, не отступая ни на секунду от девиза «Фортуна улыбается смелым», он уверенным почерком навечно вписал свое имя в анналы всемирной истории...

Все вышесказанное может относиться только к одному человеку: именно так во многих научных трудах и описывается жизнь Александра Великого aka Македонского. Голливуд, падкий на всякого рода «славных сынов», легендарных личностей и харизматических деятелей, тем не менее, долгое время всячески избегал «контакта» со столь неоднозначным персонажем. То ли Македонский со своими ратными подвигами просто не попадал в струю, хотя во второй половине двадцатого века американский кинематограф не раз обращался к древней истории. То ли сам проект казался столь масштабным (а как иначе можно рассказать о Македонском?), что его финансовая неподъемность мгновенно отпугивала всех мечтавших о киноописании жития великого полководца и правителя. Что бы ни было причиной, но всерьез о съемке эпика (исторического боевика) с Александром в качестве центрального персонажа заговорили лишь в конце 90-х годов прошлого века. Причем желание Голливуда описать жизнь великого



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 25 НОЯБРЯ







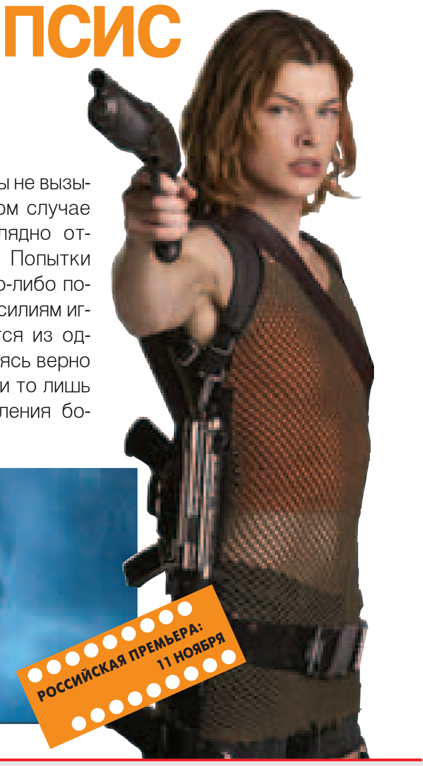


полководца, используя возможности кинематографа, на этот раз оказалось настолько горячим, что в производство были запущены целых два проекта – невероятный прецедент для американской «фабрики грез». Неизвестно, что было бы, не вмешайся силы более высокого порядка, но киноверсия «Александра» от База Лурмана с Ди Каприо в главной роли (Лео в роли Македонского?! Ну-ну.) сошла с дистанции на старте, уступив место проекту под управлением другого мэтра – Оливера Стоуна. Надо сказать, что люди, стоявшие у истоков «проекта-победителя» – от режиссера и продюсеров до сценаристов и научных консультантов, – изначально отказались от идеалистического изображения Александра. Император и полководец должен был предстать перед зрителем без прикрас и мифического налета, со всеми сомнениями и жизненными проблемами, но не теряющим при этом внутренней силы, непоколебимых принципов и веры в себя, – иначе говоря, быть богом, оставаясь при этом человеком. Несмотря на то что роль Македонского была отдана Фарреллу, обладающему неординарным талантом, есть надежда, что «Александр» не превратится в театр одного актера, ведь рядом со звездой, работали не менее успешные исполнители. Анализируя немногочисленные интервью, которые режиссер и творческая группа успели дать прессе, можно с уверенностью сказать, что в «Александре» будет воплощен и реализм, и масштабность действия. Что ж, мы возлагаем на новую работу Стоуна самые смелые надежды – скорее всего, она сможет не только потягаться с самыми сильными представителями жанра, но и достойно выступить в грядущей борьбе за «Оскаров». ■



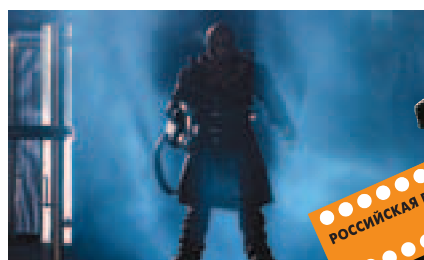
ОБИТЕЛЬ ЗЛА: АПОКАЛИПСИС

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE



Режиссер: Александр Уитт
В ролях: Мила Йовович, Сьенна Гиллори, Одед Фер, Томас Кречман, Джаред Харрис, Сандрин Холт
Жанр: экшн/хоррор/триллер

Одни проблемы с этим Ракун-сити. Собственно, городок-то и ни при чем. Во всем виновата зловещая корпорация Umbrella, чьи исследовательские лаборатории, известные под названием The Hive – «Улей», расположились прямо под Ракун-сити. Впрочем, глубина, на которой они находились, не помешала T-вирусу, детищу «Амбреллы», снова выбраться на свободу. Не растерявшие любопытства специалисты корпорации попытались проникнуть в глубь законсервированного «Улья» и... Разбуженный вирус, чего и следовало ожидать, начал заражать жителей городка, превращая их в живых мертвецов. Руководство корпорации принимает единственно правильное решение – полностью уничтожить Ракун-сити. Что касается еще живых обитателей, то кому они нужны! Однако зачастую маленькая пружинка заставляет остановиться громадную махину. К жизни возвращается Элис...
Такое иногда бывает. Сидите, играете вы в свой любимый shooter, вдруг – какой-то сбой с манипулятором! И пока вы бесцельно тыкаете в клавиатуру, окончательно ломаете ручку джойстика или меняете батарейки в «сдохшей» оптической мыши, вашего персонажа медленно разрывает на куски вовремя подоспевший монстр. Самое подходящее описание для вашего состояния в этот момент – бессильная злоба. Но, в отличие от «настольной геймы», происходящее в «Апокалипсисе», который ничем не отличается от средненького шутера без управления, никакой злобы не вызывает. Единственное, что в этом случае хочется сделать, это безоглядно отдаться в объятия Морфею. Попытки Уитта (режиссер) сделать что-либо похожее на кино здесь сродни усилиям игрока-неумехи, который мечется из одной крайности в другую, двигаясь верно в одном случае из десяти, да и то лишь потому, что слушает наставления более опытного геймера. ■





- 2001
- Премьер Мультимедиа
- 2.35:1 (анаморф)
- DD 2.0 (рус)
- DD 5.1, DTS (англ)
- субтитры рус/англ
- бонусы: аудиокомментарии, удаленные сцены, трейлер

Шпионские игры

Spy Game

Режиссеры : Тони Скотт
В ролях: Роберт Редфорд, Брэд Питт, Кэтрин Маккормак, Стивен Диллейн
Жанр: экшн/триллер

Несмотря на все ухищрения, неофициальная секретная миссия Тома Бишопа (Питт) в Китае полностью провалилась – агент был схвачен и приговорен к смертной казни. Приговор должен быть приведен в исполнение в течение 24 часов. Непосредственный начальник Бишопа Натан Муир (Редфорд) вынужден буквально сражаться за жизнь подчиненного. Причем не только с прямыми врагами, но и с чинушами из ЦРУ и правительства, для которых инцидент с Бишопом – это, прежде всего, угроза для установления экономических связей с Китаем. Муиру приходится вести двойную игру: он продолжает «сотрудничать» с Центральной разведкой, рассказывая о прошлой работе с Бишопом, и одновременно прилагает все усилия, чтобы провалившийся агент избежал гибели...

Находящиеся на стыке двух жанров – триллера и бадди-муви (фильм, повествующий о похождениях двух друзей) – «Шпионские игры» представляют собой настоящий шедевр. Для поклонников «бондианы» этот фильм может стать откровением. Никакого «сахара» и надуманного гламура вы не увидите. Ведь, как говорит герой Редфорда, у истинного шпиона из спецприспособлений всегда должен быть нож и жевательная резинка, а полагаться он может только на себя и свой ум. Жизнь секретных агентов редко показывается с такой стороны, а фасад здорово отличается от черного хода. Остается отметить великолепную игру «старичка» Редфорда – Питту есть у кого поучиться.
ДИСК: Однозначно коллекционный диск. Радует все: начиная от идеального изображения и звука и заканчивая многочисленными дополнениями. Портит общую картину лишь русский стереозвук. Поэтому настоятельно рекомендуем один из двух вариантов оригинальной аудиодорожки. ■

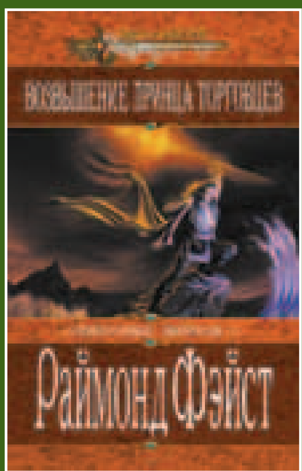
BOOKSHELF

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Раймонд Фэйст

«Возвышение принца торговцев»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 15 октября 2004 года



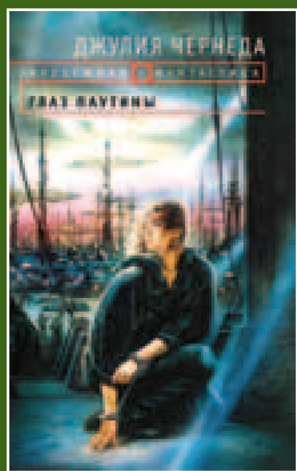
Победа в битве против полчищ мрака подарила жителям Королевства Островов долгожданный мир. Но темная королева не желает смириться с поражением и по-прежнему мечтает о владычестве над всем миром. В спешном порядке враги Мидкемии и Крондора собирают еще более мощную армию и строят новые корабли, и все меньше времени остается у защитников Королевства и их верных союзников – магов – на подготовку к новой войне. А между тем появляется еще один претендент на обладание Камнем Жизни – зловещее создание, демон, неизвестно как проникший из другого мира и преследующий свои, пока никому не известные цели...

Американский писатель Раймонд Фэйст по праву считается одним из мэтров фэнтези, а каждый новый его роман сразу же становится бестселлером. Герои эпических саг Фэйста попадают в водоворот захватывающих приключений, окутанных волшебством. Созданный воображением автора зачарованный мир, населенный эльфами, драконами, троллями и множеством других таинственных существ, позволяет поставить его произведения в один ряд с лучшими романами в жанре фэнтези. Из-за его невероятной известности к нему обратились разработчики компьютерных игр с предложением написать сценарий для игры, действие которой будет разворачиваться в Мидкемии.
Книга «Возвышение принца торговцев» – вторая из цикла «Змеиные войны». ■

Джулия Чернеда

«Глаз паутины»

- Жанр: фантастика
- Выход: 22 октября 2004 года



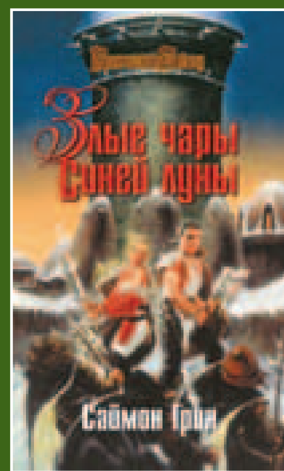
Их пятеро – жителей Паутины. Они единственные оставшиеся в живых представители древней расы, целью существования которой является обнаружение и сохранение разумной жизни. Они связаны общей памятью, куда вносятся достижения разума всех мыслимых и немыслимых форм живого, существующих во Вселенной. Они способны принимать любую форму. Единственное, на что они не имеют права, – это показывать свою истинную природу непосвященным. Но однажды самая младшая из них, Эсен-алит-Куар, попадает в западню и вынуждена нарушить запрет...

О некоторых писателях говорят «он сел на жилу», что означает – человек придумывает «коммерческую» вселенную, а затем эксплуатирует ее до бесконечности. Первый роман Джулии Чернеды «Тысяча имен для странника», обладал всеми атрибутами «коммерческого продукта». Казалось бы, садись на конька и езжай, тем более что писательница создала весьма и весьма богатую вселенную, жить в которой можно было очень долго. И вот второй роман писательницы – и, как ни удивительно, новая вселенная!
Представлена абсолютно новая инопланетная раса, раса метаморфов, существ, живущих многие тысячи лет и ведущих наблюдение за вселенной и ее обитателями. Они проникают в цивилизацию, растворяются в ней и следят. Создают банк данных. Нельзя раскрывать свою сущность, нельзя вступать в контакт, нельзя вмешиваться в ход событий. Слишком много «нельзя»... ■

Саймон Грин

«Злые чары синей луны»

- Жанр: приключенческая фэнтези
- Выход: 20 октября 2004 года



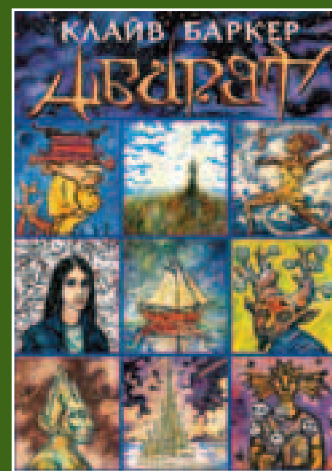
О тех временах сложено много сказок и легенд. Но все в рассказанной истории от начала до конца чистая правда... Хэйвен – город, где хозяйничают колдуны, демоны и воры, где на улицах лучше не задерживаться с наступлением темноты... Лесное королевство, еще не оправившееся от Войны демонов, в котором Зло опять набирает силу... Два героя – супруги, партнеры, непревзойденные бойцы, которые очистят Хейвен от нечисти и не позволят злым чарам поработить Лесное королевство.

Саймон Грин – английский писатель, магистр современной английской и американской литературы. Наибольшую популярность Грину принес фэнтезийно-героический сериал «Хок и Фишер» и НФ-сериал «Охотник за смертью». Его новеллизация фильма «Робин Гуд – принц воров» стала международным бестселлером.
В 10-ом номере «Страны Игр» мы рассказывали о новом, третьем цикле автора – «Лесное королевство», – первая книга которого, «Восход синей луны», вышла в мае этого года.
Юмор и ирония, ненависть и любовь, приключения и борьба с темными силами – то, что необходимо хорошей сказке и хорошей приключенческой фэнтези, – все есть в этом цикле. Вторая книга – «Злые чары синей луны» – выходит в октябре. Она даст ответы на многие вопросы, поставленные в первой книге, а также перекинет мостик к одному из самых популярных циклов Грина – циклу о Хоке и Фишер. ■

Клайв Баркер

«Абарат»

- Жанр: мистика, фэнтези
- Выход: 20 октября 2004 года



Здесь обыденное переплетается с невиданным. Здесь слова обретают плоть, здесь у времени свои законы, здесь в глубинах вод ждут своего часа зловещие чудовища, здесь на равных с людьми живут диковинные создания. Здесь воды моря Изабелла омывают двадцать пять островов, ни один из которых не похож на другой. Здесь столько чудес, что даже местные жители не знают отгадок на все загадки. Это – Абарат. Это волшебный мир, судьба которого зависит от юной Кэнди Квокенбуш из скучного городка Цыптаун в штате Миннесота. Чтобы сбежать из повседневной рутины в головокружительные чудеса Абарата, достаточно всего лишь зажечь свет.

Начав с рассказов и романов в жанре мистики, писатель очень быстро потерял интерес к чистой литературе ужасов и начал творить на стыке магического реализма и мистики. Также Клайв Баркер является известным режиссером, поставившим три фильма по своим произведениям («Восставший из ада», «Ночной народ» и «Повелитель иллюзий»).
Однако «Абарат Квартет» – совсем иной, абсолютно оригинальный проект. Началось все с картин, которые на протяжении долгих лет рисовал писатель. Это были странные полотна – неведомые пейзажи, необычные существа, – они внезапно сложились в одну большую историю, названную писателем «Книгой Часов». Всего Клайв Баркер замыслил четыре книги. Они должны быть иллюстрированы четырьмястами картинами, описывающими таинственный архипелаг Абарат. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Вот оно, первое мое вступление в духе Димы Эстрина: сижу перед монитором, сдача номера через час, срочно надо выдать гениальную интродукцию рубрики, а все мысли куда-то попрятались. Шутка. Мысль такая: хороших писем катастрофически мало, и с этим надо срочно что-то делать, хоть Васю Кавайного кличь. Поднимите руки те, кому не нужна халявная подписка на «СИ»? То-то же. Так что дерзайте, юноши и девушки, нам чужие подписки тоже ни к чему. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

EPSILON

Привет, «СИ». Пишет тебе постоянный читатель, но редкий писатель (ну не люблю я это дело!). А пишу я, любезные, вот зачем... Купил недавно N-Gage QD и подумал на досуге, что «нгага» являет собой почти идеальную игровую консоль... Разве можно на GBA радоваться победе вместе с другом (скриншоты-ммс), играть в восьмером в шутер, близкий по графике к старой доброй «контре»? На какую другую приставку вы сможете установить инженерный калькулятор и словарь? Да, PSP уже сейчас поражает своей мощью, но разве можно говорить о «мобильности», глядя на этот «кирпич»? И к чему постоянное навязывание Memory Stick? А еще можно долго спорить о правильности выбора WiFi-адаптера для многопользовательских баталий... Да, у «нгаги» есть и минусы, но они присущи любому устройству. Ладно, закончу на этом, но, пожалуйста, не пишите, что N-Gage это «смартфон с расширенными игровыми возможностями», считайте это устройство именно самостоятельной консолью и тогда многие минусы уйдут. Засим откланяюсь, ваш Epsilon.

epsilonhd@rambler.ru

Дорогой Epsilon! В ваших словах определенный резон, несомненно, присутствует, однако не стоит так уж принижать PSP. Портативная PlayStation все-таки далека от кирпича и формой, и весом, а поддержкой разработчиков уже сейчас может похвастаться такой, какая Nokia даже не снилась. N-Gage QD – интересное устройство, но ему, как и аппарату-предшественнику, по-прежнему остро не хватает качественных игр.

VALERY GONCHAROFF

Приветствую вас, редакция «Страны Игр»! Очень нравится мне ваш журнал, покупаю каждый номер с DVD (два слоя – это круто!). Еще приятно, что выходит ваше творение два раза в месяц: крупный поток информации двадцать четыре раза в год – это тоже многого стоит. Обложки красивые, яркие и приятные. Думал, поставите на обложку Doom 3, а вы приятно удивили с Psi-Ops для PS2.

Пишу по поводу приставок и PC. Сравнивать их, конечно, можно, и это я вам сейчас докажу. Игры портируют с приставок на PC и наоборот. Чаще первое. Портируют довольно долго и криво. Куча глюков, неполадок в управлении и тому подобные вещи. Нет бы сделать мультиплатформенный релиз в один день – нет, надо попортить кровь писишникам. Казус случился со Spider Man 2: для PC игру разрабатывала совершенно другая компания, да еще и с кривыми руками. Игры на PC имеют право на существование, причем не только FPS и RTS, а ВСЕ игры. Сейчас для PC свойственны сетевые забавы. Но что делать людям с плохим соединением с Интернетом? Ведь не во всех городах цены приемлемы. Остается однопользовательский режим. А что там у нас хорошего есть? Порты с приставок? И о ценах. Самый мощный PC будет стоить где-то $2000 без монитора. Именно такой нужен для игры без тормозов в Doom 3, FarCry, Painkiller. Всего ТРИ игры за такие бабки. И устаревает этот комп через три месяца. Теперь о PlayStation 2. Стоит примерно $350 на момент выхода. Что мы получаем? Кучу хороших игр, хорошую графику (чего только стоит Burnout 3!) и жизненный цикл в пять лет.

dedbot@mail.ru

Тут важно не упускать из внимания тот момент, что персональный компьютер, помимо игровых функций, обладает еще несколькими неоспоримыми достоинствами. Он, между прочим, позволяет заработать на хлеб с маслом и другие радости жизни, включая PlayStation 2.

KING CROLL

Приветствую тебя, крутейший журнал. Прочитал в новостях заметку «1С: лавина релизов». Зачем выпускать Terminator 3 если его не только все опускают, но и «СИ» признала отстоем? Конечно, рад за Baldur's Gate 2, но сразу возникает вопрос: почему не FF7 или FF8? Фэны до сих пор ищут лицензионки Final Fantasy за «зелень». Какие были бы сладкие времена, а? Прибыль не заставила бы себя долго ждать. А «Акелла» о чем думает, ведь давно уже пора этим делом заняться!

rpggamer@mail.ru

А ведь хорошая идея – задним числом выпустить PC-версии «Фантазий». Господа российские издатели, ау?

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос: вам больше нравятся западные или японские игры? Почему?



Автор: OTAKON

Провокационный вопрос. Даже не знаю: с одной стороны есть великолепные Final Fantasy, Silent Hill, Xenosaga. На Западе тоже есть оригинальные, интересные, продвинутые и популярные игры. Например, Grand Theft Auto, Doom 3, The Sims2, другие проекты от EA, Ubisoft. Примеров много. Но я отдам свое предпочтение Японии. Родина аниме, как-никак.



Автор: Sandman

Западные игры ближе по духу, да и JRPG я не перевариваю.



Автор: Road Samurai

Больше японские. В большинстве случаев там сюжет есть (хороший, продуманный и так далее). В западных проектах в большинстве случаев сюжет банальный, убогий.



Автор: Expeon

Не задумываясь, скажу: японские. Во-первых, мой любимый игровой

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

жанр – RPG, а достойнейший его поджанр (не хочу выделять в самостоятельный) – JRPG. Конечно, это не значит, что западные игры мне не нравятся – люблю поиграть в «Диабло», иногда в «Нокс», но Final Fantasy мне все равно ближе.

Автор: СУМРАК
Мне нравятся западные игры. Конечно, у японских игр есть определенный шарм и стиль, но по духу все же ближе западные. Да и наши, российские разработчики делают игры на западный манер.

Автор: madGamer
Трудно ответить. Во-первых, я – писишник, а на ПК японских игр – по пальцам пересчитать; следовательно я должен ответить: «Конечно, западные». Но те представители стана японских игр, что все же добрались до моего компа, заставляют задуматься, так ли хороши их западные соперники. Честно говоря, в японских играх (как мне кажется) намного больше внимания уделяется сюжету, и это хорошо. Западные же игры, подчас, как невкусные конфеты в красивой обертке – пустышки, завернутые в дорогое одеяние. Хотя и в западных играх есть отличные сюжеты («Макс Пейн», «Мафия»).

Автор: Миха
Западные игры круче! Японцы как будто для себя делают! Все чуваки узкоглазые! КОШМАР!!!!!!!

Автор: ShQw@x
Вобще любые игры – зло, хоть западные,хоть японские...Так что лучше смотрите аниме и не парьтесь!

Автор: [AHZ]player
Для меня этот вопрос сродни «что вы предпочитаете – PC или приставки ?». Как говорил небезызвестный К. Ван К., «Залог интересной жизни – умеренность и разнообразие». Так что нечего сравнивать слона и кита, наслаждайтесь и Западом, и Востоком!

Автор: Mike Ro
Затрудняюсь ответить. Знаете почему? Потому что японцы и западные девелоперы делают совершенно разные по стилистике, качеству и атмосфере игры. И я не уверен, что хотел бы сыграть в японскую стратегию или шутер (если такие имеются) или в западную JRPG. По-моему, японские и западные девелоперы должны делать то, что у них получается лучше всего, то есть японцы – horror, JRPG, а западные – FPS, RTS... Мне также хочется «глотка» свежих восточных идей, как какому-нибудь японцу хочется поиграть во что-нибудь американское.

Автор: diSaSter
Японские игры, как правило, более проработаны в плане сюжета. Неяпонские игры более проработаны в плане свободы (например, в RPG – свобода передвижения, нелинейность сюжета, и т.д.). То есть – типичный представитель западных ролевушек Fallout – нелинейный, а типичный представитель японских ролевок Final Fantasy – линейные, но обладают чрезвычайно продуманым сюжетом.
Лично мне, больше по душе проработаный сценарий, нежели полная нелинейность, так как такой сюжет позволяет глубже погрузиться в атмосферу игры. Потому я за японские игры.

Автор: white tie
Мне больше всего нравятся хорошие игры. Но! Есть некоторые тенденции. В большенстве своем я выбираю западные игры для «расслабона», а японские мне заменяют (тоже в большинстве случаев) хорошую книгу (сказку, роман, фантастику). Хотя есть интернациональные жанры, например, гонки и спортивные игры (неважно, где их создали, – главное, чтоб от души).

Автор: Railgun
Однозначно, в Японии игры умеют делать лучше, чем где-либо еще. Это больно признать, так как я писишник, но тем не менее. Стоит японским и западным девелоперам схлестнуться в пределах

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

одного жанра, как последних выносят на щите. EA 10 лет кормила мир третьесортными футсимами, но стоило «нефутбольным» представителям Страны восходящего солнца заинтересоваться видом спорта номер один – получайте Pro Evolution Soccer, который буквально унизил аркадку от EA. В жанре гонок долгое время царствовали представители «западного блока» во главе с NFS, но японцы глянули в ту сторону, поднапряглись, и свет увидела Gran Turismo. Победное шествие сынов Микадо прошло практически по всем жанрам. Нетронутым остались только First Person Shooter и RTS, но, я уверен, если какая-нибудь Konami решит выйти на эти рынки, то даже титанам вроде ID и Blizzard придется несладко.

Автор: inkvizitor

Что лучше: FF или Warcraft? По мне они обе хороши. Но очень злит западная цензура. Это им огромный минус. Также не люблю спортивные игры (за редким исключением) и Sims. В общем, у всех у них много минусов. Поэтому выбираем русские игры, правда, их пока мало, но чего стоят «Братья Пилоты», «Периметр», «Корсары»! Да и в игры на родном языке играть приятно, к тому же ошибок в переводе не может быть (ведь переводить не надо!) Поэтому я выбираю Россию, потом Японию, а Запад в самом конце.

Автор: zxz

Как это ни печально, мне больше по вкусу (но это не значит что я их обожаю) западные игры. Японцы не знают меры (тому примером всевозможные JRPG, от которых уже тошнит, и «страшилки»). А вы видели хотя бы одну FPS'ку, сделанную в Японии? Страна восходящего солнца зациклилась на определенных жанрах. Рано или поздно это надоест мировой публике (если уже не надоело). Западные разработчики хотят угодить всем, поэтому и совершенствуются в различных игровых жанрах. Как говорит народная мудрость, на вкус и цвет товарищей нет.

Автор: white_reiko

Если брать только приставочные игры, то складывается странная ситуация. Я считаю, что там вообще уровень игр выше, чем на PC. Это естественно, ведь создаваемые продукты проходят контроль у создателей консоли. Так как приставки (кроме XBOX) все японские, то игр большинство японских. И среди них, конечно, больше шедевров. Но, странная закономерность, почти все западные игры получают статус культовых. Тяжело сравнивать Tomb Raider и Mortal Kombat с одной стороны и Final Fantasy и Silent Hill с другой.

Автор: Comanche

Все игры хороши по-своему. Однако предпочтение отдаю западным. Во-первых, в последнее оттуда время стало выходить больше интересных игр. Во-вторых, чтобы играть в западные проекты, не нужно учить японский. При этом не спорю, что в Стране восходящего солнца есть свои уникальные проекты, от которых у любого геймера, независимо от игровых предпочтений, просто слюни потекут. Ярким примером является MGS 3. И кстати, у всего есть свои недостатки.

Автор: Voron

Смешно, но первое, что приходит в голову – конечно, Япония. А потом задумываешься. Burnout 3 – не Япония. Def Jam: Fight for NY – не Япония, Richard Burns Rally – не Япония. This is Football – не Япония... ах да, Gran Turismo 4, вот когда она выйдет, то, коненчо, ЯПОНИЯ!

Автор: Flint

В принципе, их нельзя сравнивать. Япония – страна с другой культурой, а росийская культура и менталитет ближе к западным. И поэтому лично мне больше нравятся игры, сделанные западными компаниями (так как не всегда японские игры понятны западным геймерам). Хотя японские игры зачастую сделаны гораздо качественнее западных. Но мой любимый игровой сериал Final Fantasy, и ни одна западная игра до ее уровня не дотягивает. Хотя какая разница, геймер – понятие интернациональное!

Автор: mudaclan

Смотря что понимать под западными играми. Американские? Тогда однозначно японские, так как в американских нет той чувственности, как в японских. В западных все чувства «силиконовые», как это странно ни звучит, а в японских все как-то более жизненно, хоть и скрыто за маской «кавайных девочек». А ведь геймерам тоже нужна любовь, даже виртуальная.

Автор: Raiden

Я предпочитаю просто качественные и интересные, соответствующие моему внутреннему состоянию игры. А чьи они – японские, европейские, американские, да хоть австралийские! Вопрос глубоко вторичный. Ибо какая разница, какой она страны, ведь то, какие струны в душе будут задеты – от «национальности» не сильно зависит. От японских, правда, ожидаешь большей проработки характеров героев, эмоциональности (хором кричим – MGS, MGS!), «цепляния» за нервы. Сейчас вот в свободное время играю в Disgaea, и настолько хорошо и радостно в душе... Зато западные игры могут вселять в себя. Сколько раз я *прожил* «Фоллаут» – не счесть... и именно прожил, а не прошел. Так же со «Старкрафтом», вторым «Вариком», «Диаблой»... Ради них в свое время прогуливалась школа. В итоге выходит так: хочется отдыха и эмоций – играем в j-games, хочется отдыха и чуть менее рафинированных эмоций – играем в западные. Но ключевые слова здесь иные: хочется эмоций – живем! Правда, отдыха тогда не дождешься... ■


ПЕРВОЕ
ПОПУЛЯРНОЕ
РАДИО
102.5fm
Поп·са
ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ
267-1814
www.radiopopsa.ru

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Full Spectrum Warrior



Наконец-то великолепный тактический экшн добрался до PC. Красивый, динамичный, ладно скроенный. На Xbox игра стала суперхитом и обрела море поклонников. В России игра вскоре будет локализована студией MiST land South и издана GFI / «Руссобит-М». Пока же поиграйте в демо-версию. ■

Prince of Persia Warrior Within

Совершенно неожиданно на нас свалилась демка продолжения игры 2003-го года (выбор «СИ»). Мрачный, брутальный, жестокий мир принца Персии ждет вас. ■

Call of Duty: United Offensive

Официальный add-on к нашумевшему шутеру по Второй мировой. На этот раз вам предстоит посетить Сицилию, поучаствовать в Курской битве, поездить на джипах и мотоциклах, а также пострелять из новых видов оружия. ■



СОФТ:

Email Security

Все люди немного параноики. Если вы думаете, что вашу переписку кто-то читает, вам пригодится эта программа, которая позволяет посылать и получать письма в обход почтовых серверов. ■

Kool Moves

Программа, предназначенная для создания флэш-роликов, кнопок и прочих украшательств. Предельно проста в обращении и не требует каких-либо особых знаний и навыков. ■

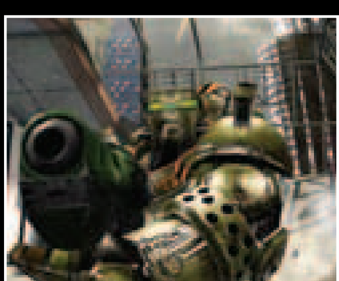
Total Commander XP

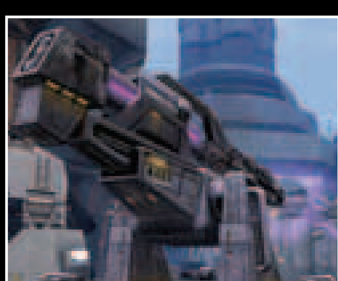
Один из лучших файл-менеджеров в специальной комплектации. Огромное количество плагинов и модификаций, новые расширенные настройки и опции по работе с файлами. ■

МОДЫ:

Unreal Tournament 2004: Editors Choice Edition Bonus Pack

Первое официальное и к тому же бесплатное дополнение. Добавляет в игру шесть новых персонажей, три дополнительных транспортных средства и несколько великолепных карт от разработчиков игры. Рекомендуется всем поклонникам UT! ■

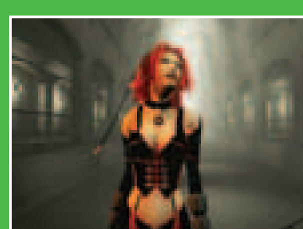




ВИДЕО:

Blood Rayne 2

Новое геймплейное видео будущего экшн-хита. Еще кровавее, динамичнее и красивее. У героини появились новые костюмы и движения, а враги стали более харизматичными. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Rollercoaster Tycoon 3
Prince of Persia Warrior Within
Call of Duty: United Offensive
Deer Hunter 2005
Psychotoxic
Mortyr 2: For Ever
Full Spectrum Warrior
Knights of Honor

ПАТЧИ:
Warhammer 40K Dawn of War
Richard Burns Rally
Railroad Tycoon 3
WarCraft III: The Frozen Throne
Warcraft III: Reign of Chaos
UFO Aftermath
Gangland
Codename Panzers
Ядерный Титбит: Flashback

SHAREWARE:
Void War
Mad Caps
The Emperor's Mahjong
Collapse! Crunch
Magic Inlay
AstroPop Deluxe
Shroomz
Super Rumble Cube

СОФТ:
Email Security
Kool Moves
Total Commander XP
TaskSwitchXP
System Mechanic
AkelPad
Download Accelerator
WireKeys
PXPtweak
Microsoft Calculator Plus
OpenOffice v1.1.3
Symantec Norton Antivirus 2005
Конфигуратор Sportster
Adobe Reader 7

МОДЫ:
Unreal Tournament 2004: Editors Choice Edition Bonus Pack
Дополнения для:
Doom III
Max Payne 2
Warcraft III
Starcraft
Diablo II
Quake 3 Arena
Counter-Strike
Neverwinter Nights
Trackmania
Operation Flashpoint
Блицкриг
Half-Life

БОНУС:
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

WIDESCREEN:
Blade Trinity
Abominable
House of Flying Daggers

ВИДЕО:
BloodRayne 2
Time Crisis: Crisis Zone
Dead or Alive Ultimate
Final Fantasy XII
Gran Turismo 4
GTA: San Andreas
Outlaw Golf 2
Scrapland
Sega Rally 2005
Tekken 5
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Viewtiful Joe 2
WRC 4
Def Jam: Fight for NY
Видео к рубрике «Банзай»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne, Видео с Fatal1ty Doom 3 Moscow Shootout.

МУЗЫКА:
Burnout 3

ДРАЙВЕРЫ:
ATi Radeon Catalyst 4.91 HotFix, Radeon Omega Drivers 2.5.76, Realtek AC'97 Drivers 3.4.7

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 3-го ноября 2004 года!/

EVERQUEST II

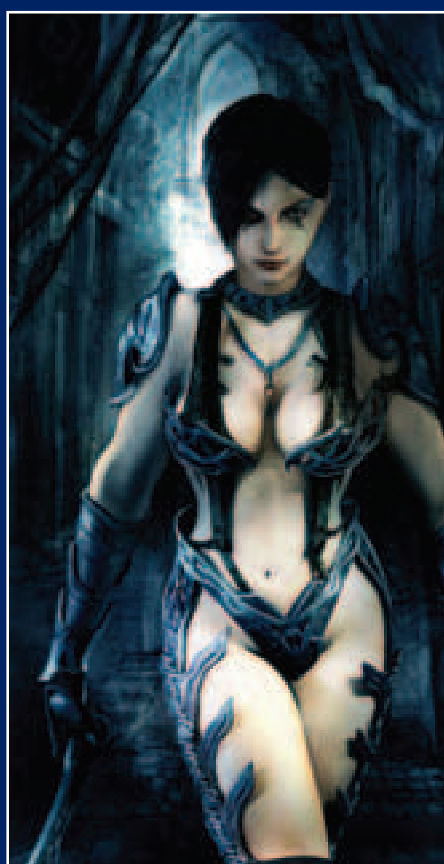
Бесчисленными add-on'ами к популярнейшей MMORPG EverQuest нас натурально закормили. Очень хотелось пусть даже краешком глаза взглянуть на вторую часть игры, и такая возможность нам представилась. Ищите в рубрике «ХИТ?» следующего номера журнала репортаж нашего корреспондента, побывавшего в мире EverQuest.

MYST IV: REVELATION

Еще совсем недавно Илья Ченцов восхищался превью-версией Myst IV, и вот почти восемь гигабайт (да-да, дистрибутив очень увесистый) чистого квестового счастья с нами. Говорят, что этот жанр давно и безнадежно болен. Сможет ли продолжение культовой игры вернуть его к жизни? Ответ на этот вопрос вы найдете в нашем грядущем обзоре.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Продолжение лучшей игры 2004 года скоро должно добраться до прилавков магазинов. Наши специалисты уже успели оценить демо-версию, добыли необходимую информацию о проекте, а дизайнер начал работать над внешним видом масштабного материала о новом «Принце». Великолепный геймплей, впечатляющая графика и более серьезный сюжет ждут вас.



ROME: TOTAL WAR

Только-только мы познакомились с первой «большой» стратегией осени (естественно, мы имеем в виду Warhammer 40.000: Dawn of War), а уже в дверь стучится вторая – Rome: Total War. Сравнивать эти два проекта бесполезно, слишком уж они разные. Но поклонникам жанра уже сейчас стоит задуматься об отпуске (или о внеочередных каникулах) – пропустить такие игры нельзя. То ли еще будет!..

STAR WARS: BATTLEFRONT

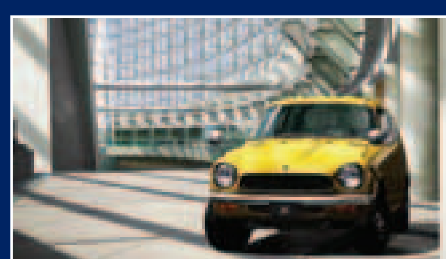
Battlefield 1942 во вселенной Star Wars – вот так вкратце можно охарактеризовать новый проект LucasArts. Такой взрывоопасный микс заранее гарантирует игре популярность и высокие продажи. Но громкими именами нас не запугаешь, для «СИ» важно качество геймплея и гармоничное сочетание всех элементов. Наша экспертная оценка стоит того, чтобы ее ждать.

TOKYO GAME SHOW 2004

Буквально на днях спецкоры «СИ» вернулись из Японии и сейчас уже вовсю работают над отчетом с выставки. Вы узнаете, какие сюрпризы подготовили Sega и Square Enix, Konami и Capcom. Впечатления от Sony PSP, а также новых игровых проектов японских издательств, отличия выставки от ее европейских и американских аналогов – все это будет в следующем номере.

GRAN TURISMO 4: ИНТЕРВЬЮ

Кадзунори Ямаути, продюсер грядущего гоночного хита, дал нашему журналу эксклюзивное (для России) интервью. Наконец-то наши читатели узнают, почему в Gran Turismo нет кокпита и чем будет принципиально отличаться графика четвертой части от третьей. Поговорили мы и о продукции отечественной автомобильной промышленности, о результатах этой беседы сообщим через две недели.



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям


ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В
PLAYSTATION 2
ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2
179.99 $
* Самый большой выбор игр
* Специальные скидки при покупке трех игр
* Огромный выбор аксессуаров
PlayStation 2
$179.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

LG
Life's Good

FLATRON™
freedom of mind







FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.


СТРАНА ИГР
SEGA
HEADHUNTER
REDEMPTION


СТРАНА
ИГР
GAME WORLD
ALEXANDER


СТРАНА
ИГР
Chaos League
CYANIDE
GFi
GAME FACTORY INTERACTIVE

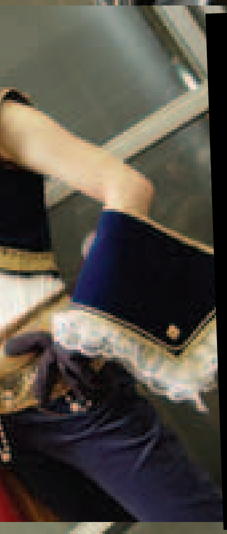


КОСПЛЕЙ НА TGS 2004

Косплей – театрализованное изображение персонажей игр, книг, аниме и кинофильмов любителями этих произведений, кропотливо создающими костюмы и затем щеголяющими в обновках перед восхищенными друзьями. Выставка Tokyo Game Show – настоящий рай для косплееров, каждый год собирающихся здесь, чтобы похвастаться своими достижениями.

В этом году за японскими косплеерами наблюдал Валерий «А.Купер» Корнеев.





Что, где, когда?

- **ЧТО?** Игровая выставка Tokyo Game Show 2004
- **ГДЕ?** Макухари, пригород Токио, Япония
- **КОГДА?** 24-26 сентября 2004 г.
- **КЕМ?** Косплеерами, как правило, становятся любители аниме и видеоигр
- **СКОЛЬКО?** Выставку посетили более 160000 человек, косплееров было около ста



ОКТЯБРЬ 2004 #20|173 WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR || RESIDENT EVIL 4 || АЛЕКСАНДР || DEVIL MAY CRY 3 || THE SIMS 2 || FABLE || CHAOS LEAGUE || SEGA SUPERSTARS СТРАНА ИГР